1996年8月1日発行（毎月1回・1日発行）第2巻第8号／通巻15号
SNK公認［NEO・GEOオフィシャル情報誌］

NEO·GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

ニンジャマスターズ
神凰拳
メタルスラッグ
超鉄ブリキンガー
オーバートップ

●声優連載コラム
コング桑田
生駒治美
安井邦彦
桜井智

続報!!
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

特別付録
草薙 京 ポスター
［KOF'96バージョン］

緊急速報
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

サムライRPGキャラの謎に迫る
新連載『しろー大ののキャラクター烈伝』

メインイラストで振り返る
ネオジオゲームソフト

第3回NEO・GEOキャラクター
オフィシャル人気投票結果発表

SNKの秘話が今明かされる…
エス・エヌ・ケイ物語



1996 8月号
580yen
芸文社


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
魂(スピリット)の数だけ物語がある。
選択できる主人公は6人。80通り以上のパーティー編成が可能。
敵モンスター・奥義・イベントの数は、いずれも200種類以上!
4,000画面を超える広大なフィールドが、キミを待ち受けるゾ!
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝™
新登場
ピクチャーレーベルで、特製オリジナルステッカー付き!
ネオジオCD専用ソフト「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」
9月発売予定/価格8,800円(税別)
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。
©SNK・フジテレビ・ASATSU



サムライRPG第一弾、ネオジオCD版で登場。
侍魂の真実が、壮大なRPG集となって、ついに見参。
『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』、まずは「邪天降臨之章」・「妖花慟哭之章」を収録したネオジオCD版を先行発売！さらに、セガサターン版とプレイステーション版も、それぞれオリジナルで登場予定!!

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON NEW RELEASE!



CD 96.7.19 ON SALE
CD:PCCB-00220　￥2,500(税込)

シンフォニック サウンドトラックス第3弾!
あの「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズの
フルオーケストラアレンジCD登場。
ヨーロッパ・スロヴァキアレコーディングによる初のK・O・Fベストアルバム!!

THE KING OF FIGHTER'S
SYMPHONIC SOUND TRAX
シンフォニック　サウンドトラックス

SNK　**演奏:新世界管弦楽団**

K・O・F'94　K・O・F'95からのベストチューン10曲を収録。
メンバー撮り下ろしスナップ集や、
新世界珍道中記を盛り込んだ解説書付。
華麗で重厚なオーケストラサウンドをお楽しみ下さい。

<収録曲> *全てオーケストラアレンジバージョン

1. K・O・F '95(タイトル)「K・O・F '95」より 2. DESERT REQUIEM(中近東ステージ)「K・O・F '95」より 3. 慮(韓国ステージ)「K・O・F '95」より 4. CLUB-M〜青空にフルート〜(地中海ステージ)「K・O・F '95」より 5. 龍虎の変(メキシコステージ)「K・O・F '94」より 6. サイコソルジャー"K・O・F Version"(中国ステージ)「K・O・F '94」より 7. NAPOLITAN BLUES(イタリアンステージ)「K・O・F '94」より 8. 決闘 R&D(ボーナスステージ1)「K・O・F '94」より 9. HAPPY JAH!あーりませんか(エンディング1)「K・O・F '94」より 10. SUNSET SKY Part 4 "PAPAYA Version"(エンディング2)「K・O・F '94」より

CD 96.7.19 ON SALE

TECMO

SCITRON 1500 SERIES
闘姫伝承 -ANGEL EYES-

<収録曲>
Eternal Flame(ARRANGE VERSION)
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E. COLLECTION

初回特典
CDケースサイズ
カラーステッカー

CD:PCCB-00221　￥1,500(税込)



PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 8月号

★＝プレゼントのあるページを表してます
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　©SNK1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

メインイラストからネオジオの世界を探る

メインイラストで振り返るネオジオゲームソフト

詳しくゲームが紹介される前の情報って、広告や街に貼ってあるポスターがほとんどだよね。１枚のイラストを見ながら、「あーに違いない、こーに違いない」と友達と想像を語り合う、ゲームファンならば一度は経験があるはず。

というわけで、今号の巻頭特集はメインイラストからそのゲームを語る、「メインイラストで振り返るネオジオゲームソフト」だ。

各イラストレイターさんたちのコメントが用意されているものもあるので、じっくり読んでちょ。

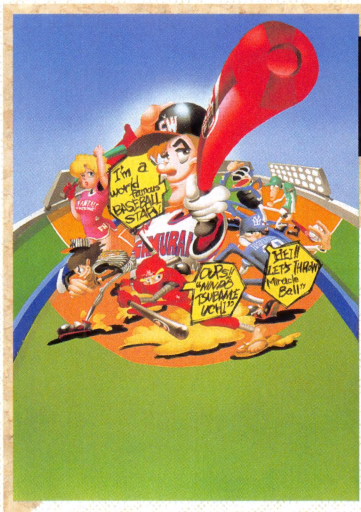
1990年



ザ・スーパー・スパイ
SNK／10月8日発売

陽気な『ベースボールスターズプロフェッショナル』とは反対に、シリアスタッチなのがこのゲームのメインイラスト。見た感じはまるでスパイダーマンみたいな絵だ。

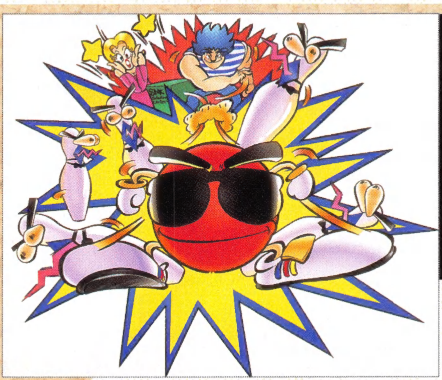
ゲームの内容はオーソドックスな3Dタイプのアクションゲームだったけど、出てくるボス敵がキングやギースなど、今やSNKの顔ともいえるキャラの名前がついていたのが印象的（姿形はまったく違うけどね）。



ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK／4月26日発売

見ての通り、一目で野球ではなくベースボールのゲームなんだな、と分かってしまうメインイラストだ。メインイラストと同様に、試合のあちこちで入るビジュアルシーンもアメコミ調なら、アナウンスも英語なのがイカス。

ネオジオ初期のソフトなのに魔球が投げられる（くわしくは前号の特集を参照）のも、当時にしては斬新だった。



リーグボウリング
SNK／12月10日発売

足のついた赤いボールが真ん中にドーンとあり、吹っ飛ばされたピンが目の球を飛び出させているこのイラストは、まさにボウリングゲームといった感じの絵だ。

絵もコミカルだけどゲームもコミカル。シンプルな操作法に加えて、ストライクなどのリアクションも楽しげなのだ。友達とプレイするのが一番楽しいぞ。

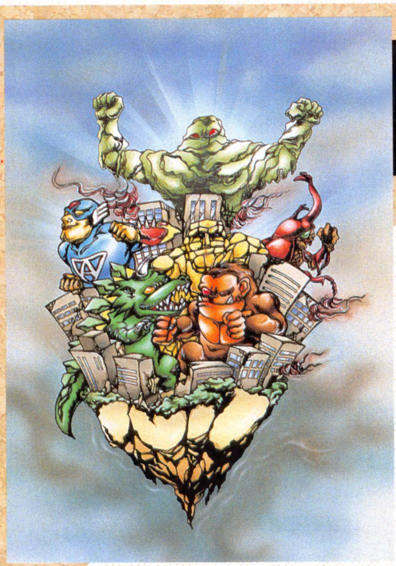


JOY JOY KID
SNK／11月20日発売

カラフルでファンタジックなメインイラスト。一瞬、見た感じではパズルゲームのイラストとは思えないけど、よ～く見るとイラストのあちこちにブロックが散らばっているところでパズルゲームなんだよ、と主張している。

ネオジオ初期の作品なんだけど、パズル系の中でも秀作と評されているソフトだ。

1991年

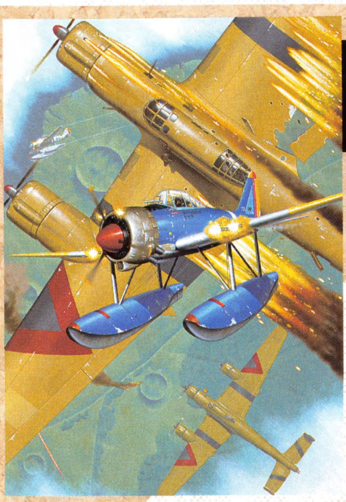


キング・オブ・ザ・モンスターズ

SNK／2月25日発売

岩の上に街と一緒に乗っかっている凶悪な表情をした6匹のモンスター。これだけで街を舞台にし、モンスター同士で闘うゲームだと分かってしまう。

この頃は、まだこの手の格闘アクションというジャンルが確立していなかっただけに、斬新なゲームだった。今度は新しく『KOM3』とかいって再登場しないかなぁ〜。



ゴースト パイロット

SNK／1月25日発売

見ての通り、第二次世界大戦頃が舞台という感じを漂わせているメインイラスト。精密に描き込まれたイラストはかなりカッコイイ。

このイラストを描いているのが、あの森　気楼さんだというのだから驚きだ（森さん悪い意味じゃないですよ）。

イラストレーターから一言

子供の時に熱中したプラモデルのボックスアートを思い出しながら、楽しく描けた作品です。

（森　気楼）



餓狼伝説 〜宿命の闘い〜

SNK／11月25日発売

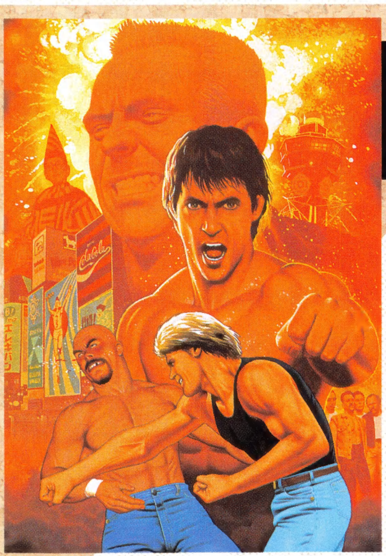
白と黒の濃淡で表現された3人の顔アップ。いうまでもなく、あの餓狼シリーズの1作目『餓狼伝説』のメインイラストだ。

今も昔も基本的にこの3人は変わっていないようだ。ゲームはドンドン進化しているけどね。

イラストレーターから一言

鏡を見ながら目の表情をつけて描いていたら、目つきが悪くなりました（元から）。

（森　気楼）



バーニング ファイト

SNK／5月20日発売

左に道頓堀、その上には食い倒れ人形、右上には通天閣、そして真ん中にはブルース・リー風の兄ちゃんや、あのリョウに似た（龍虎の拳の時のリョウ）男が誰かを殴っている。そうこのイラストだけで大阪を舞台にしたアクションゲームなんだなと、一瞬にして分かってしまう。

肝心の内容はというと、想像通り、横スクロールのアクションゲーム。でもかなりムズイんだな、これが。

ネオジオソフト発売リスト

1990年

- ●4月26日 NAM-1975（SNK）／ベースボールスターズプロフェッショナル（SNK）／麻雀狂列伝（SNK）／マジシャンロード（ADK）発売
- ●5月23日 トッププレイヤーズゴルフ発売
- ●7月24日 ライディング・ヒーロー（SNK）／ニンジャコンバット（ADK）発売
- ●10月8日 ザ・スーパー・スパイ（SNK）発売
- ●11月7日 サイバー・リップ（SNK）発売
- ●11月20日 JOY JOY KID（SNK）発売
- ●12月10日 リーグボウリング（SNK）発売

1991年

- ●1月25日 ゴーストパイロット（SNK）発売
- ●2月12日 戦国伝承（SNK）発売
- ●2月25日 キング・オブ・ザ・モンスターズ（SNK）発売
- ●3月14日 ラギ（ADK）発売
- ●3月25日 ASOII（SNK）発売
- ●5月20日 バーニングファイト（SNK）発売
- ●7月25日 クロス・ソード（ADK）発売
- ●9月20日 2020年スーパーベースボール（SNK）発売
- ●10月30日 ロボ・アーミー（SNK）発売
- ●11月8日 スラッシュラリー（ADK）発売
- ●11月25日 餓狼伝説（SNK）発売

※このリストは各ソフトが一番最初に発売された日を表しています。

1992年



餓狼伝説2 ～新たなる闘い～

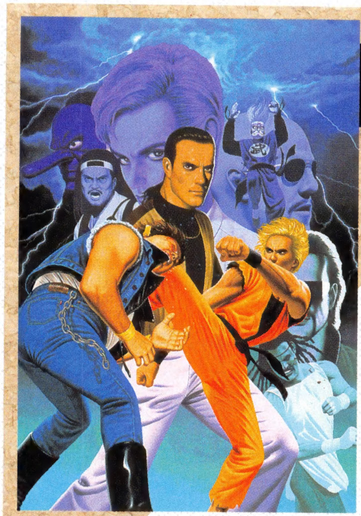
SNK／12月10日発売

これも一目で分かる餓狼シリーズの第２弾。８人の戦士がそろっている集合イラストといった感じだ。まだこの頃は、愛するビックベアもライデンから生まれ変わったばかりでバリバリ（死語）だった。

今年のKOFにも出そうもないし、つらいなぁー。

イラストレーターから一言

ハズらかしいです、こいつは…。入社して１カ月ぐらいの時に描いたんです。会社で描いてたんですけど気に入らなくて、週末に家で2、3hで描いちゃったハズです。
（白井影二）



龍虎の拳

SNK／９月24日発売

いわずとしれた龍虎シリーズの第１弾。イラストには登場した10人のキャラがところ狭しと並んでいるが、やはりロバートの顔がジャン・クロード・ヴァンダムにソックリな点と、Mr．カラテの鼻の長さに注目でしょう。

イラストレーターから一言

リョウとジャックのポーズは前田日明さんを参考にしました。ジャックが少し細めなのは、そのためです。
（森　気楼）

1993年



餓狼伝説スペシャル

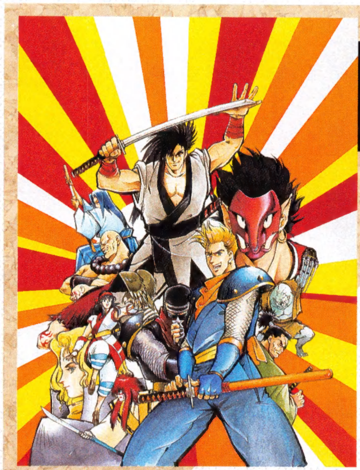
SNK／９月16日発売

緻密に描き込まれた15人のキャラクターが、折り重なるように描かれているメインイラスト。まさに餓狼シリーズの祭典にふさわしい絵だ。

個人的には、こういうキャラ集合イラストが好き。ビックベアもまだいるしね。

イラストレーターから一言

こういった全員集合イラストは、手間がかかって大変なので今後はやめよう。と、心に誓いました。
（森　気楼）



サムライスピリッツ

SNK／７月７日発売

いわゆる登場キャラクターの集合イラストという感じ。見ての通り、サムライキャラが一同に会している。

イラストがこんな楽しそうなのに実際のゲームは、刀でバサッ！　血がドバッーといったシビアな内容なんだよなぁー。ギャップが楽しい。

イラストレーターから一言

いろんな奴がいて楽しそうな絵にしよう！　ということで描きました。個人的に弱小劇団の地方巡業ポスターと呼んでます。大見栄きるとおひねりが飛んできそうでしょ。ガルフォードの顔がウチの宣伝課のある人に似てる…んですなぁ。
（白井影二）

1992年

- 1月31日　フットボールフレンジー（SNK）発売
- 2月14日　サッカーブロール（SNK）発売
- 3月16日　ミューティション・ネイション（SNK）発売
- 3月23日　ラストリゾート（SNK）発売
- 4月15日　ベースボールスターズ2（SNK）発売
- 4月30日　ニンジャコマンドー（ADK）発売
- 5月25日　キング・オブ・ザ・モンスターズ2（SNK）発売
- 6月15日　アンドロデュノス（ビスコ）発売
- 7月28日　ワールドヒーローズ（ADK）発売
- 9月24日　龍虎の拳（SNK）発売
- 11月20日　ビューポイント（サミー工業）発売
- 12月10日　餓狼伝説2（SNK）発売
- 12月14日　得点王（SNK）発売

1993年

- 2月18日　戦国伝承2（SNK）発売
- 3月25日　ファイヤースープレックス（SNK）発売
- 4月26日　ワールドヒーローズ2（ADK）発売
- 7月7日　サムライスピリッツ（SNK）発売
- 9月16日　餓狼伝説スペシャル（SNK）発売
- 12月16日　ミラクルアドベンチャー（データイースト）発売

1994年



トップハンター

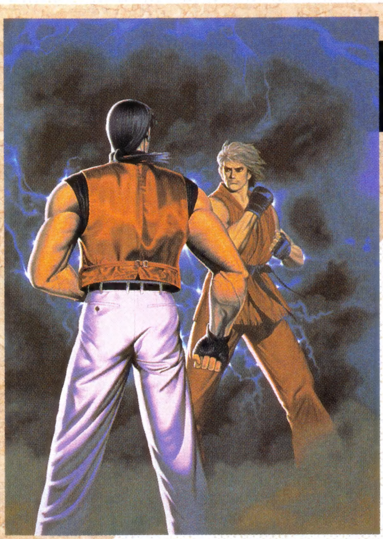
SNK／5月18日発売

正義の使者と悪者の違いが一目で分かるというコミカルなイラスト。どんなゲームかまでは伝わらないけど、なんとなくこのゲームの雰囲気が分かってしまう。

ゲーム自体は横スクロールのアクションゲームだけど、コマンド入力による必殺技が斬新なアイデアだった。

イラストレーターから一言

基本設定資料が少なかったので開発部にいき、モニターと一日中にらめっこしながらキャラ資料を描いたことがありました。イラストに関しては、うまいへたは別にして、こういう感じの絵は好きなので、楽しく描けました。（Nao. Q）



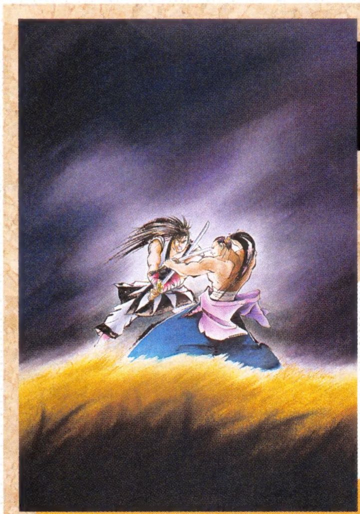
龍虎の拳2

SNK／2月3日発売

バックに雷が起こっている中、中央で向かい合うリョウとロバート。以前、森　気楼さんにインタビューした時に「デッサンなど狂ってもいいから、勢いで描け！」と上司にいわれて描いたという、言葉を思い出してしまった。

イラストレーターから一言

このイラストのポイントは、ロバートのお尻なので、いろんな人のお尻を撮らせてもらい参考にしました。皆さんありがとう。（森　気楼）



真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変～

SNK／10月28日発売

中央で斬り合う覇王丸と幻十郎。続編なだけに、これだけでこのゲームがどんなものか分かってしまう。今回はこの2人が主役格なんだよと…。

ちょっと話は違うが副題の「覇王丸地獄変」って、何が地獄変なんだろう？　いまだに分からん。

イラストレーターから一言

俗称、ちゃんばらポスター（笑）。当時の日本はみんな右利きに強制されていたんだから、袈裟掛けの傷も左から右だよなと、幻十郎の背傷が逆になってます。御免。常識で考えちゃいけないご家族の人だったんでしたね。牙神さんって……。（白井影二）



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK／8月25日発売

京率いる日本チームと餓狼チームの3人がにらみ合っているのを、中央から見上げているという感じのイラスト。これだけでこのゲームがチーム同士で闘うというのが分かってしまうのがスゴイ。

キャラ人気もあってか、このシリーズは大人気!!　今年の『KOF'96』は、システムもキャラもかなりリフレッシュされているらしい。このまま21世紀になっても出続けるのでしょうか？　期待大だ。

1994年

- ●2月3日　龍虎の拳2（SNK）発売
- ●2月17日　フライングパワーディスク（データイースト）発売
- ●3月17日　ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト）発売
- ●4月19日　得点王2（SNK）発売
- ●4月26日　ワールドヒーローズ2JET（ADK）発売
- ●5月18日　トップハンター（SNK）発売
- ●5月25日　ぐるりん（フェイス）発売
- ●6月28日　ファイトフィーバー（ビッコム）発売
- ●6月29日　雀神伝説（エイコム）発売
- ●7月18日　ソニックウィングス2（ビデオシステム）発売
- ●7月26日　痛快ガンガン行進曲（ADK）発売
- ●8月25日　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）発売
- ●9月13日　作戦名ラグナロク（NMK）発売
- ●10月19日　パワースパイクスII（ビデオシステム）発売
- ●10月28日　真サムライスピリッツ（SNK）発売



餓狼伝説３
SNK／３月27日発売

フランコのパンチを避けた時にテリーの帽子がふっ飛んでしまった、という感じのする動きのあるイラスト。この他、アンディやジョー（本誌発刊号で使用）のバージョンもあり、３部作になっている。

このイラスト自体、人気が非常に高く、本誌のポスターにしてくれとハガキが何枚も送られてきた。

イラストレーターから一言
『餓狼伝説』以来のパステルによる作品です。パステルは使い方次第で意外と幅のある表現ができるので、好きな画材です。（森　気楼）

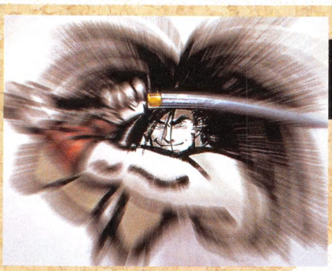


得点王３
SNK／３月７日発売

バックにある大きなボールの上で選手が、パス、シュート、ダッシュといったサッカーらしい動きを繰り広げているイラスト。これだけで文句なくサッカーゲームなんだなと分かってしまう。デジタル合成が使われている数少ないメインイラストでもある。

でも今回のイラストは、選手だけバージョンだ。

イラストレーターから一言
パースをつけて選手がボールの上に乗っているように描いてくれと要望があったのですが、乗ってるように見えますかねぇ？　どうでしょう？（Nao. Q）



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK／11月15日発売

水墨画のような迫力のあるイラスト。かなりカッコイイ。覇王丸の個性（荒っぽっさ）をうまく表現している。

このイラストは本誌でも表紙やポスターなど、色々と使わさせて頂いている（お世話になりました）。

イラストレーターから一言
画材を探し回った覚えがあります。木に描いたり、ちりめん（布）に描いたり。結局、はりこ紙に描きました。その絵をケント紙にコピー、彩色、CG処理。大変ですねぇ…。アタリだけつけていきなり描くんで、いつ描きだすか分からないヒトです私…。（白井影二）

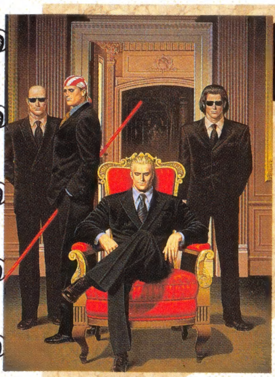


ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK／７月25日発売

京の左手から炎が吹き出しているおなじみのイラスト。すでにKOFの顔になってしまった京、他のイラストでも活躍している。

最新作『KOF'96』でも、活躍する気配をみせている京。早く遊びたいなぁ〜。

イラストレーターから一言
デザイン課の新人君にモデルになってもらいました。彼は京のイメージにピッタリなので助かりました（本当は、学生服のサイズがピッタリだった）。（森　気楼）



リアルバウト餓狼伝説
SNK／12月21日発売

まるで死ぬ前の記念写真みたいなイラスト。リッパーは毛が薄いと思っていたが、よ〜く見ると左右に髪の毛が残っている。天然だったのね。さらにホッパーは、渋谷のチーマーみたいな長髪だ。

ビリーもスーツに、いつものバンダナと三節棍（さんせつこん）という非常に合った（？）格好をしている。主義を曲げない人だ。

イラストレーターから一言
この作品でギースが死ぬということなので、こういう絵になりました。ギースは思い入れのあるキャラクターなので、カッコよく仕上げたつもりです。（森　気楼）

1995年

1995年

- ●1月18日　ボンバーマン　ぱにっくボンバー（エイティング）発売
- ●1月24日　ギャラクシーファイト（サン電子）発売
- ●2月1日　クイズ　キング・オブ・ファイターズ（ザウルス）発売
- ●3月3日　ダブルドラゴン（テクノスジャパン）発売
- ●3月7日　得点王3（SNK）発売
- ●3月27日　餓狼伝説3（SNK）発売
- ●4月25日　風雲黙示録（SNK）発売
- ●5月25日　ワールドヒーローズパーフェクト（ADK）発売
- ●6月20日　天外魔境真伝（ハドソン）発売
- ●7月25日　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）発売
- ●8月25日　アイドル麻雀ファイナルロマンス2（ビデオシステム）発売
- ●8月28日　パルスター（エイコム）発売
- ●9月18日　超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）発売
- ●9月27日　ステークスウィナー（ザウルス）発売
- ●9月28日　将棋の達人（ADK）発売
- ●10月12日　ソニックウィングス3（ビデオシステム）発売
- ●11月10日　ADKワールド（ADK）発売
- ●11月15日　サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣（SNK）発売
- ●11月27日　まる子デラックスクイズ（タカラ）発売
- ●11月28日　パズルdeポン！（ビスコ）発売
- ●12月21日　リアルバウト餓狼伝説（SNK）発売
- ●12月22日　NEO・GEO CD SPECIA（SNK）発売

1996年



メタルスラッグ
ナスカ／4月19日発売

戦車が生き物のような動きをしているコミカルなイラスト。でも戦車の重厚感を出すためにキッチリ描き込んであるのは、さすがプロといったところ。

肝心のゲームの方も面白いし、ドンドンこういう作品を発売して欲しいなぁ。

イラストレーターから一言
この作品に関しては少し苦い思い出があります。有給休暇の届けを提出したあと、急にこの仕事が舞い込んできて、休みがパーになってしまったことだ。

海外旅行とか計画してなくてよかったなあと思うNao．Qでした。

（Nao．Q）



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
SNK／3月12日発売

登場キャラクター8人が勢ぞろいしている集合イラスト。一部、パステル調になっている箇所もあり、デジタル合成もあいまって、ノスタルジックな絵に仕上がっている。



マジカルドロップ2
データイースト／3月21日発売

登場するメインの8キャラが、にこやかに天を見上げているイラスト。実に『マジドロ』らしい絵だ。初めて見た人は、どんなゲームなのかは分からないかもしれないけど、愛嬌たっぷりキャラには好感が持てるはず。

イラストレーターから一言
普段は、ゲーム開発が中心で、イラストはその合間に描いてます。

画材はマーカーが中心で、Macで描いたのはこれが初めて…。ツールを覚えながらの作業だったので、結構時間がかかってしまいました。これ以降はほとんどマーカーで描いてます。



押し出しジントリック
ADK／3月22日発売

みんなで楽しく競争しているという感じのイラスト。色々なタイプのスライムたちが、見ていて楽しい。

でもこのイラストも何のゲームか分からないんだよね。かわいいからいいけど。

イラストレーターから一言
第一印象が「楽しそうだ」と思える絵が描きたかったので、巨人サブバーグの身長はあえて考えず、某ロボットシミュレーションゲームのようにサイズをそろえてみました。空のスライムは別の方がCGでつけてくれました。

（かもゆり）



神凰拳
ザウルス／6月13日発売

CG技術の1つ、レンダリングで作られたのがこのイラスト。手描きのイラストとは毛色の違った、まったく新しいタイプの絵といえる。

今後、こういうコンピュータで作るイラストが主流になっていくのだろうか？　個人的に手描き以外はイラストじゃないと思っているのだが…。

イラストレーターから一言
神凰拳のキャラクターは、CGでアニメタイプのキャラを作ることを目指しました。

メインビジュアルについても、ただキャラクターを並べるだけではなく、それぞれ個性を押し出して今のレイアウトにしました。

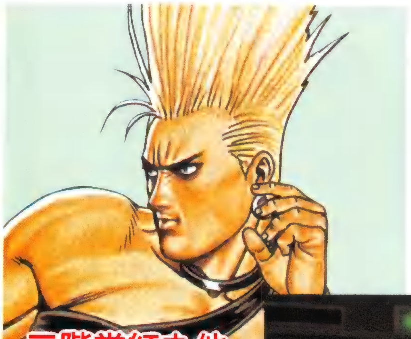
1996年

- ●1月29日　ビックトーナメントゴルフ（ナスカ）発売
- ●3月12日　ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝（SNK）発売
- ●3月21日　マジカルドロップ2（データイースト）発売
- ●3月22日　押し出しジントリック（ADK）発売
- ●3月28日　NEOドリフトアウト（ビスコ）発売
- ●4月19日　メタルスラッグ（ナスカ）発売
- ●4月26日　オーバートップ（ADK）発売
- ●5月27日　ニンジャマスターズ（ADK）発売
- ●6月13日　神凰拳（ザウルス）発売

ネオジオキャラ声優インタビュー

モンスター前塚

INTERVIEW WITH NEO･GEO CHARACTER VOICE ACTOR



二階堂紅丸他

プロフィール

誕生日：1962年3月19日
出身地：大阪府
血液型：A型
趣味：作詞作曲、アレンジ、パソコン、鉄道模型、クワガタ採集
所属：大阪テレビタレントビューロー
声優：SNKゲームキャラクター声優
花諷院和狆／真サムライスピリッツ、真説サムライスピリッツ武士道烈伝』
千両狂死郎／真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝
二階堂紅丸、チョイ・ボンゲ、ラルフ／KOF'94、KOF'95、KOF'96
王 覚山、ワイラー／ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝
ラジオ：ブンブンリクエスト／パーソナリティー（OBC）
TV：TVのツボ／カウントダウンアナ（MBS）
OTHERS：CM、ナレーションなど、キャリア11年



紅丸から和狆まで守備範囲の広さにただただビックリ!!

「え？　このキャラとこのキャラって、同じ人が演ってるの!?」担当キャラの顔ぶれを見て、そう感じる人が最も多いであろう声優さんのひとり、モンスター前塚さん。太陽のように明るいその笑顔で、これまで、そしてこれからもいろんなキャラクターに光を当て、命を吹き込んでいくのでしょうネ…。

お化けも楽しむこの番組ブンブンリクエスト

——この世界に入られたきっかけはどんなことですか？

「大学（大阪芸術大学放送学科）でラジオのディレクションなどの勉強をしていたんです。でもその時はバンドの方に夢中で、私はデビューするつもりでずっとやっていたんです。が…気がついたら仲間はみんな就職が決まっていて…それから職探しをしたのですがどこも受からず（笑）、唯一引っかかったのがTTBの養成所というわけで…」



ネコさんとともに明日を見詰める前塚氏

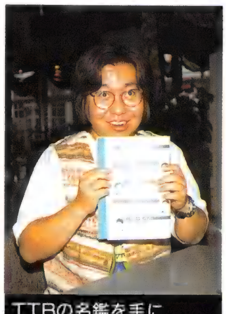
——それでナレーションやラジオのお仕事などをおやりになっているわけですが、一番印象深いお仕事は何ですか？

「この仕事をはじめて2年目くらいからやっている「ブンブンリクエスト」ですね。ラジオ大阪の深夜番組で、'86年の第1回目の放送からやっています。あ、僕この4月にモンスター前塚に正式に改名したんですけど、この名前の由来が実はブンブンリクエストなんですよ。番組開始の予告をした人が『来週のこの時間は、モンスター前塚さんで～す！』って勝手に紹介してしまったんです。それ以来、この番組の中ではずっとモンスター前塚でやってました」

——番組での面白いエピソードは何かありますか？

「やっぱり夏場の肝試し大会（リスナー参加のイベント形式で番組を構成）〝ミステリーサミット〟ですね。僕自身、怪談話が好きということもあるんですが（前塚さんの怪談話は本当に怖い…）、呼んでもいないのにお化けさんたちが参加してくれたりと（笑）。今年もやる予定なので、今からとても楽しみです。

それと嬉しいのは、いろんなアーティストに会えること。これまでやってきて〝3大緊張したゲスト〟ってのがあるんです。矢沢永吉さん、松任谷由美さん、忌野清志郎さん…でも役得ですよね（笑）」



TTBの名鑑を手にきらりーん！

加トちゃん&ヨーダ…前塚サムライワールドは賑やかネ!!

——キャラボイスアフレコについてお話を伺っていきますが、初めておやりになったのは…千両狂死郎ですね。

「そうですね、『サムライスピリッツ』の千両狂死郎です。まず〝歌舞伎〟というイメージがきますよね、あのキャラは。で、私の頭に浮かんだのはドリフターズの加藤茶さん（笑）なんですよ。コントの中でやってましたよね。あれをイメージして聴くと、より分かりやすいかと…（笑）。

花諷院和狆は、映画「スターウォーズ」のヨーダ（笑）。…ヨーダがこういうシチュエーションでしゃべったらこうなるだろうなぁ…と考えてやりました。だからヨーダと思って聴いていただくと、よりいっそう味わい深いものになるかと…（笑）」

——サムライスピリッツといえば先月号でRPGのアフレコを取材させていただきましたが、あの作品についてはいかがでしたか？

「これまではやはり端的な感じが大きかったですよね、セリフも叫び声も…。

RPGでは、まわりの状況がはっきりしてくる部分が多



いので、同じ叫び声にしてもよりイメージがはっきりしてきましたね。
それから和狆は、何やらオイシイ役どころらしいです。"やってよかった"という感じです（笑）」

照れつつエディット KOF'95

――次にくるのがKOFシリーズのチョイ・ボンゲ、ラルフ、二階堂紅丸ですね。

「ええ、まずチョイ・ボンゲは「…でヤンス～」という語尾が特徴的なキャラ。僕の好きな「ド根性ガエル」に、ゴローというやつがいるんです。主人公のヒロシにいつもくっついて『センパイ！ ○○でやんすヨ～!!』なんていってるやつなんですが、思えばあの影響を受けているような気がします…（笑）。

ラルフと紅丸に関しては同じことがいえるんですが、自分と最も距離のあるキャラ…（笑）なんですよ。自分の中で精一杯二枚目ぶってやってます。ラジオ番組でも、"紅丸やってくれ"っていう葉書がくるんですが、恥ずかしくってとてもできませんよ、あの2人は（笑）。チョイ・ボンゲとかは結構やりますけど。

実際にゲームの方もやってます。もちろんこの3人でチームエディットですよ（笑）。でも、二枚目が2人もいて結構照れるんです（笑）。例えば紅丸が『サンキュー！』なんていってると"なにがさんきゅやねん"（笑）って…」


龍虎の拳 外伝CDソフトを試食する前塚氏



"俺は強いんだぞ このヤロー!" 極悪人をやってみたい

――そして龍虎の拳 外伝の王 覚山とワイラーがくると…

「王 覚山の方は、わりとビジュアルから入った感じですね。いうまでもなく、放浪の画家、山下清のイメージです。

ワイラーは正直いって、やれてすごく嬉しかったです。悪役はずっとやりたかったんですよ。だから、自分の中にある"悪者"というイメージをそのまま声にしてぶつけたという感じです」

――かなり気合いが入っていたようですね。悪役にこだわる理由は何ですか?

「やはりある意味、強さの象徴であると思うんです。主役のヒーローとは違った絶対的な強さの表現法に魅かれますね。"俺は強いんだぞこのヤロー!"というような…。

もう残忍卑劣で、友情、愛情かけらもない…というすごい極悪人をやってみたいですね。「スターウォーズ」でいえば"皇帝"のような感じでしょうか」


花諷院和狆／『真サムライスピリッツ』

録音中は顔を見られないように注意!?

――それにしてもすごくバラエティに富んだ役をやっていらっしゃいますよね。本当にどこから出てくるのか不思議になってしまいますが…。

「キャラクターの声を作る時は、無意識のうちに自分の中にある何かを持ってきて投影させているんです。だから僕の場合、わりと早く、自然になじんでいけるんです。どのキャラクターも、ある意味僕自身であるといえますね」

――録音の際に気をつけていらっしゃることって何ですか?

「そうですね…、和狆とチョイ・ボンゲの奇声などわりとそうなんですが、それぞれのキャラの声が似ないように整理するということでしょうか。



あ、それから、録音中は顔を見られないようにすることです（笑）。不幸にも見てしまった人は、笑いをこらえるのにもだえ苦しむことになりますからね…（笑）」

――前塚さんにとって、この仕事の一番の魅力は何ですか?

「やっぱり自分が好きなゲームに、自分のやったキャラクターが出てくることです。わかってても"おーっ!"ってなりますよ（笑）」

げんじものがたり

去年から凝っているのはクワガタ採集です。時期的にいってもちょうど今がいい時なんですよ。うちのマネージャーも好きでして、2人でクワガタ採集クラブ"げんじ物語"を結成いたしました（柏原、河内方面では、クワガタ虫のことを"げんじ"と呼ぶ）。マネージャーが採集班、わたくしが研究班という構成になっております。

夜中、植林されていない雑木林にいきまして、目標の木の前に立ちます。採集班長の華麗なるキックで、1時間に数十匹は珍しくないですね。

そして研究班は、もちろん採集にも参加しますがその他に、クワガタの成長過程をつぶさに観察いたします（現在幼虫が23匹）。今朝、コクワガタのメスが1匹羽化しました。

また、研究班では関西圏でクワガタを売っている場所やお値段のことも、きっちり把握いたしております。安く手に入れたい方、いいところ紹介しますよ（笑）。

対外活動といたしましては、事務所の仲間を募っての『クワガタ採集ツアー』がありますね。そしてクラブ全体の現在の目標はオオクワガタ、これを捕まえることです。


研究班自ら捕獲のノコギリクワガタ

ファンレターの宛先

〒112東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「モンスター前塚ファンレター」係

感動の1曲がここに完成！

サムライRPG
EDテーマ「天空へ」
レコーディングリポート



本業はオペラ歌手、クラシック以外の活動の際の芸名が"KEN"。すでに『リアルバウト餓狼伝説アレンジサウンドトラックス』でロック色の強い歌を披露している。
新譜『恋人をなぐさめて』も好評。現在はコンサートツアーの真っ最中で、好きなゲームもアニメもサバイバルゲームもしばらくはお預け状態。

5月27日、東京のポニーキャニオン一口坂スタジオで、真説サムライスピリッツ武士道烈伝のエンディングテーマ「天空へ」の、ボーカル部分の収録がおこなわれた。
歌うのは先月号でもちらっとご紹介したとおりのこの人、"KEN"だ。ゲームのスケールに合わせてEDテーマも超豪華。
そんな大変なコト、本誌が見逃すはずはない!! 「天空へ」の収録を終えた"KEN"の声をお伝えしよう！



ひとりのオペラ歌手がKENになったいきさつ…

——まず、オペラ歌手であるKENさんが、ゲームのテーマ曲を歌うことになったきっかけを聞かせて下さい。
「私、ゲーム大好きなんですよ。私のCDを担当しているポニーキャニオンのディレクターが、たまたま新世界楽曲雑技団の担当をしているんです。交響曲バージョンのサムライスピリッツのCDとかありましたよね。その時のオーケストラが、私のCDのバックでも演奏しているスロヴァキアの名門オーケストラだったりして、結構近いところにいたんです。
で、何か関わることができたら…と、密かに願っていたところに、SNKさんの方から申し入れがあったんです。運命的な出会い…という感じで、リアルバウト餓狼伝説のアレンジサウンドトラックスで2曲歌わせていただくことができたんです。
そして今回、SNKさんの初めてのRPGが開発中で、そのエンディングテーマ曲が壮大でシンフォニックなボーカル曲で…というお話をいただきまして、いちもにもなくお引き受けします！ という次第です」

長旅を終えたサムライに語りかけ、呼びかけるように…

——EDテーマ曲「天空へ」について語っていただきたいのですが…。
「はい。お話をいただいた時点では曲ができあがっていま



「天空へ」スロヴァキアレコーディングレポート

スロヴァキアの首都ブラチスラヴァ。街のあらゆるところに歴史が染み込んでいる。ドナウ川のほとりにある今回のレコーディングホールも例外ではない。そこに流れる空気の事でさえ、「いつからこの街を漂い続けてきたんだろう？」なんて考えてしまう。
僕の目の前にはこの国の名門オーケストラがいて、サムスピRPGのED曲「天空へ」の演奏が始まろうとしていた。僕は無責任なのだろうか？ 自分達の作品なのにどんな音が聞こえてくるのか全く想像しようともせず、静かに流れていく時間の中でただ音を待っていた。いや、正直に言えば想像できなかったのだ。
無論「どんな曲でどんなコンセプト…」なんてことは日本を発つ前にさんざん打合わせをしたし、自分なりにこんな曲にしたい！ なるはず！ というイメージも持っていた。でも、この街は、この人々は、自分達の音をどんな風に奏でるのか？ 異国人である僕にはまったく想像できなかったのだ。
やがて指揮者の腕がオーケストラに語りかける。優しく、しかしどこか毅然とした舞だ。…静寂。長い歴史を漂ってきた空気だけが流れる。時間でさえ止まってしまった。そして、その空気の中に染み込むように静かに音が流れはじめた。言葉が見つからない。どう言えばいいのか？ 素晴らしい？ 美しい？ どれもあてはまらない、とにかく感動した。そして僕達の音は、「天空へ」翔いていったのである。
打ち明け話になるが本作品制作中、僕は何人かのスタッフの目に光るものを見たのだが、中でも印象的だったのはやはり作曲者であるMARIKOと作詞のMOMOさん二人の女性だ。完成のプレイバック時、感きわまった二人のその綺麗な目には…いや、決して女性の涙を喜んでいるわけではない、作曲家、作詞家としてそれぞれ己の選んだ道をひたむきに生きていく彼女達もまた立派なサムライなんだと感じたのである。
僕が見たのはサムライの涙。そんなサムライ達が創りあげたこの曲、RPGを終えてサムライを見つけた人をきっと「天空へ」送り出してくれると僕は信じている。

——新世界楽曲雑技団 KONNY

せんでしたので、ドラマ部分のセリフのレコーディング現場を見学させていただいたり、ゲームの開発スタッフの方からお話をうかがったりしてイメージをふくらませました。

実に壮大なストーリーですし、ドラマチックな展開が映画のように繰り広げられる。武士道とか侍とか、人間としての生き方を表現しようとしていたり、お話だけでわくわくしながら待ってました」

——では、実際にお歌いになってみて、いかがでしたか?

「壮大な交響曲だったので、特に力が入りました。

難しいんですよ、普段と違う歌い方をするのは。普段はオーケストラの一部ですし、楽器になりきって歌うんですが、今回のは長い長い時間と努力のすえにたどり着いたエンディングで聴くものですよね。だからひとつひとつの言葉を大切に、長旅を終えたサムライに語りかけるように、呼びかけるように歌いました」



「天空へ」作詞家苦労話裏話

お仕事をいただいて第一回の打ち合わせの日、スタッフの方々のキャラクターに対する想い、ストーリーの原点、ゲームをする方々への想いなど、その熱意にまず圧倒されました。「直球勝負だな…」なんて…実はかなりプレッシャーでした。

シナリオの他にいろんな小説、宗教めいた本まで読みました（このまま悟りを開いてしまうかと思った…）。考えれば考えるほどこのストーリーは大きく、収拾がつかない！　限られた文字で表すのはとても無理…とあせってしまいました。でも、曲をいただいたとき、それぞれの想いが一本につながった気がしたんです。とても大きな曲でした。無限に広がる空と大地が見えて…はっきりいって、曲があったから出来た詞です。

イメージを言葉にするときが、また大変でしたが…。アレンジもかっこよくて、さすが本場！　の壮大なオーケストラと、途中の枯れた感じ、最後の「これでもか」という広がり…。それにKENさんの優しさ＋わびしさ＋超パワフルな声で歌われてしまったら、もう…。小さな声で言いますがレコーディングのとき、「うるうる、幸せ！」してしまいました。本当にいい曲なんです。みなさんもぜひ、じっくり聞いてうるうるしてください！

「天空へ」の詞に込めたもの、それは「無」です。

エンディング・テーマということで、いろんな経験をしながら旅をつづけてきたキャラクターと一心同体でゲームをしてきた人が、このテーマ曲を聞くとき、どんな気持ちに辿り着くだろうと想像して作りました。

「無」それはもちろん「無知」とは違います。いろんなことを知ったからこそこだわりがなくなる。迷いがなくなる。雲も風も「どこに行くのか」なんてこだわらなくていいと知っています。鳥たちは「空を飛ぶために生まれたのさ」と迷いなく翼を広げています。それはとても大きくて、強い生き方だと想います。

「無」は辿り着いた終点ではなく、むしろ始まり。風や鳥と一体になって旅する始まりです。ゲームを終えてこの曲を聞くとき、そのとき思ったこと、感じている気持ちを忘れないでほしいなと思います。一緒に旅を続けてきた同志ともいうべきキャラクターとはここでお別れ…この先は、一人旅です。ゲームはあくまでも疑似体験。そのときの気持ちをきっかけにして、今度は自分自身の旅に出て欲しいと思います。

もうすでにシナリオを読んでしまった私…。感動的な映画を見たあとのようでしたよ。思わず笑ってしまうところあり、「悲しすぎる…」と涙せずにはいられないところあり。ストーリーだけでもすごく面白いのに、これを画面でプレイするなんて…！　RPGの発売、心待ちにしています。どんな気持ちで「天空へ」を聞くのでしょうか…ワクワク。

ストーリーの中でもうひとつ、江戸小町が歌う「サムライな彼」もwords：MOMOです。お茶目でカッコイイ曲なので、こちらもどうぞ聞いて下さいね。

——作詞家／MOMO



武士道とは死ぬことと見つけたり！剣の修行は怠りません!!

——サムライスピリッツというゲーム自体に対しては、どんな印象をお受けになりましたか?

「餓狼伝説は相当やり込んだんですが、実はサムライはそれほどやってなかったんです。殴り合いと撃ち合いは大好きだったんですが、刀というものにそれほど思い入れがなかったのかも知れない。しかし、今は違います！　〝武士道とは死ぬことと見つけたり〟の精神で生きていこう！（笑）と、剣の修行を怠りません。

RPGでは、敵モンスターを斬り殺すだけが道ではないということなので、とても楽しみですね。早く遊びたいですね。で、自分の歌を聴く…（笑）」

お休みの日はゲーム三昧 これぞまさに〝至福の時〟

——先ほども少し出ましたが、KENさんはゲームがお好きだそうですね。

「ええ、結構昔から好きでした。大人になって一番嬉しいのは、お金のことを気にしないでゲームを買うことができることですね。

今、ゲームってすごいじゃないですか、どんどん表現力を手に入れてて、どんどん内容も複雑になっていく。実際、バイオハザードは堪能しました。一方では昔のボンバーマンとか、名作ですよね。今でも懐かしくって、引っ張り出して遊んだりしますよ」

——それでは、プライベートな時間の過ごし方は、やはりゲーム中心ですか?

「はい。普段レコーディングやツアーで旅に出ていることが多いので、お休みは本当に家から出ないでゲームしてます。一日中ごろごろして、少年ジャンプを読みまくり、ゲームで遊びまくる…至福の時です（笑）。

それから、サバイバルゲームが大好きなんです。レコーディングの合間とかにスタッフとやると、最高のストレス解消。

そういえば、真説サムライスピリッツ武士道烈伝の監督の吉川さんもサバイバルゲームの愛好家で、今度対戦する約束をしているんです。今からすごく楽しみにしています」

撮影：西 浩二



新世界楽曲雑技団 IN スロヴァキア

新緑薫るヨーロッパで KOFシンフォニック サウンドトラックスが誕生!!

中世風に密集した家並みの間にそびえる大聖堂。さらにいくつもの教会の屋根や尖塔。小高い丘を見上げれば、そこには数百年を経たスロヴァキア城が要塞のような偉容を誇っている。この古城の上から旧市街を望めば、変化に富んだ周囲の自然とその自然の源をたたえ、悠々と流れるドナウの美しさに言葉も出ない。柔らかな若葉眩しい5月。私達〝新世界楽曲雑技団〟は前回に続きフルオーケストラアレンジによる音楽CDの録音のため、東欧の都・スロヴァキアはブラティスラヴァへと向かいました。今回レコーディングするのは、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」。私達が生みだし、そして愛している音楽がこの風光明媚な都でどのように生まれ変わるのか…。ではレコーディングがなされたホール、レドゥッタの扉を開けるとしましょう。

文：MARIKO

それぞれのペースで旅を楽しんだ13時間

今回、このレコーディングのために成田を出発したスタッフは6人。片道約13時間の飛行機の中では、皆それぞれの過ごし方をしましたので、その様子を交えてさっそく紹介させていただきましょう。

赤いシャツがとてもよくお似合いで、常に笑顔を絶やさないこの方は遠藤ディレクター。ドイツ語にも堪能な方で、「キルシュ　ヴァッサ　ビッテ？（果実酒をいただけますか？）」などなど、実に実用的で頻繁に（？）使う言葉を、数多く教えてくださいました。



右・遠藤一彦氏　左・中村暢之氏

そのお隣りで、気圧の変化のせいか少々お顔色が悪いのは福井エンジニア…ですが、どんなにお疲れになっても、レコーディングの機材はもちろん、ご自身の立派なカメラには常に気にかけ大切にしておられました。ユーモアとウィットのかたまりのような人で、この方のおかげで、緊張の中にも始終笑い声の絶えないレコーディングとなりました。

飛行機の最後尾に設けられた喫煙席で、もくもくと煙を上げているのは、今回のアレンジを手がけてくださった中村暢之先生（関連記事140ページ）。時差をものともせず、空港に到着するまで入念に譜面のチェック。なんだか近寄り難い雰囲気を醸し出しているかとおもえば、時折ポケットから愛猫の写真を出して私に見せてくださったりして、芸術家は気難しいという私の思いこみは、この時一気に拭い去られてしまいました。

その隣で同じく煙を上げながら機内で上映中の映画を楽しんでいたのは、私の大先輩SHIMIZM氏。私にとっては初の海外レコーディング、興奮で映画など眼に入らずおしゃべりをする後輩の相手と気になる映画の行方にと、お忙しそう。

そして、我らが新世界楽曲雑技団のリーダー的存在のKONNY氏。いつもは厳しい面持ちのこの方も、今回のレコーディング中は始終和やかなお顔でご機嫌も上々。
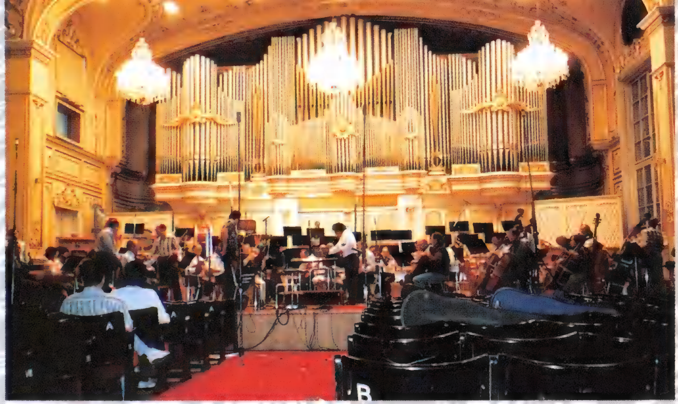
以上私を含め6人を乗せた飛行機は、一路ウィーン空港へ。現地時間で午後3時。私達はそれぞれの希望と不安を胸に（機内食はお腹に！）、音楽の都オーストリアはウィーンの空港へと降り立ったのでした。

目的地に到着!! 楽都ブラティスラヴァ

翌日、ウィーンから車で約2時間。ドナウ河畔にたたずむ東欧の古都ブラティスラヴァに足を踏み入れたのは夕日が美しく、街が茜色に染まりはじめる時間でした。

まるで中世にタイムスリップしたかのような、そんな錯覚に陥りそうになるほど歴史の足跡を留めています。

世界に名高い数々の音楽家達を育んだ街…。



リハーサル風景。綿密な打ち合わせがなされている

この幾重もの歴史に彩られてきた楽都を本拠として今、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」の録音が明日からなされようとしているのです。レコーディングホールは、ブラティスラヴァはドナウ川沿いに位置し、その偉容を誇っている伝統的な建物レドゥッタ。窓という窓には美しいステンドグラスがちりばめられ、ホールの中は品の良い装飾が施し尽くされています。

舞台から客席を見下ろすようにそびえるパイプオルガンの眼には、遠い国からきた私達の姿はどう映っているのでしょう…。

皮切りは『天空(そら)へ』の録音ホールが息吹く瞬間

そして夜は明け、いよいよレコーディング当日がやってきました。まず一曲目はSNK初のロールプレイングゲーム「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のエンディング『天空へ』の録音。

指揮は前回もこのシリーズのアルバムの指揮を務めてくださった、林千尋(はやしちひろ)先生。

ベルリン国立歌劇場で20数年も第一音楽総監督、主席指揮者の地位にあった巨匠オトマール・スウィトナーの副指揮者を務められたこの方は、その華々しい経歴をまったく感じさせないほど気さくで温厚な紳士。私は握手していただいただけで、光栄で胸が熱くなりました。

そのマエストロの手がついに振り下ろされた瞬間、それまで寡黙(かもく)であったホールが血を通わせたかのように振動し、息吹き、数々の歴史のもと演奏されたであろう音楽が染み込んでいる木造の建物の温もりをもって、私達を迎え入れてくれたのでした。

弦の響きの調和、木管楽器のあたたかな語り、競うようにベルを輝かせ鳴り響く金管楽器の威風、そしてティンパニーのアクセントの力強さ…すべてが共鳴しあい、重なり合い、ホールを響かせて一つのハーモニーができる素晴らしさ! 海を越え、大陸を飛び、国境を通過し、今ようやくこの瞬間に出会えた喜び!

言葉や文化の違いを越える音楽の素晴らしさに感激

そしてこの曲を幕開けに4日間にわたって「ザ・キング・オブ・ファイターズ」のシンフォニックアレンジのレコーディングがおこなわれたのでした。ルガール・バーンシュタインのテーマ『決闘R&D』は前衛的に、アテナが歌った『サイコソルジャー』は思わずブラームスのシンフォニーを彷彿(ほうふつ)させるほどに情緒豊かに、エンディングの『SUNSET SKY Part4』にいたっては、その調和の美しさに、私は仕事中だということも忘れて、涙を流して聴き入ってしまったほど。言葉の壁、文化の違いを越えて、音楽は世界共通の何かをわかちあえる…そう信じることのできた瞬間でした。

今、最先端の技術の進歩の中で次々に生み出されるアミューズメント。その音楽は日進月歩で進みつつあります。

それとは対照的に、長い歴史の中で厳選され現代も今なお愛されてやまない名曲の数々。このアルバムは、そんな一見相反する二つの音楽の接点の中で作り出されたように思います。

歴史は流転をくりかえすけれど、いつの時代も人は音楽を愛し、その魅力をたたえ続けてきました。現代21世紀に向けて未曾有(みぞう)の氾濫(はんらん)期を迎えていますが、今もそしてこれからもその姿は決して変わることはないように思います。限りなくあふれる感謝の気持ちを、このアルバムを紐解(ひもと)いてくださるあなたへ…。



ミキシングルーム

7月19日発売 ¥2,500(税込)
CD:PCCB-00220
発売元:ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

[収録曲]
1. K.O.F'95 (タイトル)
2. DESERT REQUIEM (中近東ステージ)
3. 虜 (韓国ステージ)
4. CLUB-M〜青空にフルート〜(地中海ステージ)
5. 龍虎の変 (メキシコステージ)
6. サイコソルジャー "K.O.F Version" (中国ステージ)
7. NAPOLITAN BLUES (イタリアンステージ)
8. 決闘R&D (ボーナスステージ1)
9. HAPPY JAH! あーりませんか (エンディング1)
10. SUNSET SKY Part 4 "PAPAYA Version" (エンディング2)



THE KING OF FIGHTER'S SYMPHONIC SOUND TRAX

SNK
演奏:新世界管弦楽団



オーケストラの奏でる美しい音色が、写真を通して伝わってくるようだ



緊急速報

THE KING OF Fighters '96™

©SNK 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

京VS庵の闘い再び！新キャラクターも加わり今年のKOFは波瀾の予感!!

やってきましたこの季節。今年もきたぞKOFが！というわけで『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』だ。

今回の注目点は、新キャラが1つ増えたのと、新チームが加わったこと。もちろん新システムも採用されている。

今回は緊急速報ということで画面写真はないが、基本的なシステムと登場チーム9つの中から8チームの紹介。そして、『KOF'96』の謎に迫る開発インタビューをお届けしよう。

SNK	格闘アクション	容量未定
MVS　発売日未定　価格未定	カセット　8月発売予定　価格未定	CD　9月発売予定　価格未定

STORY

西暦1996年。今年も「キング・オブ・ファイターズ」が開催されようとしていた。ただし、今大会は以前のような謎めいた大会ではなく、巨大企業数社のスポンサーによる、全世界的スケールのメジャー大会となっていた。

世界各地で予選大会が開催され、強豪を制した9チームの中には当然のように、かつての「キング・オブ・ファイターズ」の常連が顔を並べ、公式試合による実力試しを楽しみにしていた。

謎の女たちとチームを組み、再び出場する「八神庵」。彼と古代よりの因縁が渦巻く、主人公「草薙京」との勝負の行方は⁉

公式大会として開催される、この「キング・オブ・ファイターズ」であったが、すでにその頭上には暗雲が立ち込めていた…。

基本操作方法

レバー操作

基本的に『KOF'95』と同じ（操作感覚とかは分からないけど）。しかし、今回は餓狼キャラのみ可能だった、しゃがみ歩きができなくなったようだ。

レバー操作一覧表

・垂直ジャンプ　レバー上
・前方ジャンプ　レバー前斜め上
・後方ジャンプ　レバー後ろ斜め上
・前進　レバー右
・後退／立ちガード　レバー左
・しゃがみ　レバー下、レバー前斜め下
・しゃがみガード　レバー後ろ斜め下

ボタン操作

ボタン操作は前作とまったく同じ。配置も同じなので、プレイする時の違和感はないだろう。

ボタン操作一覧表

・Aボタン　弱パンチ
・Bボタン　弱キック
・Cボタン　強パンチ
・Dボタン　強キック

特殊動作

●ふっ飛ばし攻撃

CDボタン同時押しで出せる「ふっ飛ばし攻撃」は今回も健在。グラフィックは変わったのかな？

●空中ふっ飛ばし攻撃

空中にいる時にCDボタン同時押しで出せる「空中ふっ飛ばし攻撃」は、当然今回もある。多分効果も同じだろう。

●パワーため

ABCボタン同時押しでパワーゲージをためることができる、「パワーため」ももちろん健在。MAX時の効果についての情報はまだないが、まず同じだろう。

●挑発

相手のパワーゲージを減らすことができる「挑発」は、当然今回もある。

ただし、『'94』の時と同じように、相手との間合いを一定以上とらないと挑発できなくなった。でもBCボタン同時押しは変わっていない。

●その他の新システム

正確な情報は分かっていないが、今回加わると思われる2つの新システムについて軽く触れておこう。

1つ目は「中ジャンプ」。今回は小・中・大の3つのジャンプがある。戦闘のテンポや駆け引きに使えそうだ。

2つ目は回転動作。前後に回転しながら移動するものらしい。今回、なくなっている攻撃避けに代わる新システムなので、当然普通の状態から出すことができる。細かい点については不明だが、回転している間はなんらかのメリットがあるらしい。

※操作系の説明はマイキャラが右を向いている時のものです。

基本ルール

チームバトルシステム

前作、前々作から採用されているチームバトルシステムは今回も健在。

3人で1チームという構成でおこなれる『KOF』シリーズ独特のシステム。いうなれば、剣道や柔道の団体戦だと思ってもらえれば結構だ。

まずメンバーを選び、そのあとに出場順を決めてから、闘いに入る。そして、勝ち残ったキャラは次の対戦相手と闘う権利を得、対戦前に若干体力を回復する。この時に回復する体力の量は、残り時間の量によって決まるようになっており、残り時間が少なければ回復する体力は少なく、逆に多ければ回復する体力も多い。まぁ要は前と同じだね。



勝つとそのまま次の相手と対戦。これがチームバトルの醍醐味だ

チームエディット

前作『KOF'95』から採用されたシステム。キャラ選択の時に、自分の属しているチーム以外のキャラとチームを組めるというものだ。

要はプレイヤーの好きなように3人キャラを選んで、チーム編成できるということ。今回は1チーム増えたということで、2925通りのチームパターンがある。

当然、前作と同じようにコンピュータもチームエディットしてくる場合（ノーマルチームかエディットチームかはランダム）がある。

もちろんこのチームエディットは対人戦、対CPU戦のどちらでも選択可能だ。





好きなキャラたちでチームが組める、画期的なシステム

援護攻撃

チームバトルの特徴を活かしているシステムの1つ。

味方がピンチ（相手のつかみ技を受けている、めまいを起こしている）の時に、ある条件を満たしていれば援護攻撃できるというもの。

今回は前作でも一部のキャラの組み合わせに対して採用されていた「キャラの組み合わせによる援護率の変化」のシステムが細かく決められ、キャラクター同士の相性によって、援護してくれる確率が大きく変動するように設定されたのだ。

援護攻撃には「よく助けにくる」「普通」「助けない」の3段階があり、キャラ同士の相性によって決められる。

●よく助けにくる

この時の条件は以下の3つ。

①待機中の味方が全滅していないこと。
②プレイヤーが、「めまい」もしくは相手のつかみ技を受けている時。
③待機中の味方が画面内にいること。

これらの条件を満たしている時にABCボタン同時押しをすると、援護してくれる。

●普通

ほぼ前回と同じ。条件は4つあるが、その内3つは「よく助けにくる」と同じ。

④体力ゲージが対戦相手よりも少ない時。

これらの条件を満たしている時にABCボタンを同時に押すと、2分の1の確率で援護してくれる。

●助けない

これはもうダメ。条件はどうあれ、絶対に助けにきてくれない。こんな相性のキャラと組むのはやめよう。

以上が援護攻撃の種類。ちなみに援護攻撃の効果だが、めまいを起こしている時は対戦相手に向かって攻撃し、時間を稼いでくれる（援護攻撃が成功してもマイキャラはめまいし続ける）。

つかみ技の時は援護攻撃によって、相手のつかみ攻撃を振りほどいてマイキャラを自由にしてくれる。親切♡

ただし相手キャラは、援護攻撃を避けたり、ガードすることができる。



今回も、条件がそろっていても助けてくれない場合がある

大会規約（ゲームの勝敗）

今大会のルールも以前おこなわれていた大会と同じ8つ。すべての項目を守って頂きたい。なお、この大会規約を1つでも破ると失格になるので、注意して欲しい。

①選手は相手チームのメンバー3人を倒すことで、そのチームを倒したことになる。

②自チームの選手の体力がゼロになるか、タイムアップ時に相手より残り体力ゲージが少なかった場合、その選手は戦闘不能になり、後ろで待機していた選手と交替になる。

③対戦相手を倒すと、まず勝利ボーナスと残りタイムによって若干体力が回復する。当然、残りタイムが少ないと体力の回復も少ないので心しておくように。

④画面に表示されている体力ゲージは選手1人のもので、この体力ゲージがゼロにならない限り、その選手は続けて次の相手と闘うことができる。ただし、勝ち抜いた選手の体力は完全には回復しない。

⑤勝ち抜いた選手は、前の対戦での残り体力と回復した体力を加算した体力で次の試合に臨まなくてはならない。

⑥タイムアップで勝利した選手もK・Oで勝利した時と同じく、そのまま次の対戦相手と闘うことになる。

⑦タイムアップした時点で残り体力が同じだった場合や、ダブルK・Oした場合は、その試合は引き分けとなる。

この場合、対戦した両選手はその試合で倒れたことになり、次の試合は他の選手で闘わなくてはならない。

⑧対戦成績が2対2の状態で、最後の対戦者同士が引き分けになった場合は、その最後の対戦者同士の再試合とする。

ただし、最終戦の再試合は1回だけとし、その試合も引き分けになると、両選手とも強制的に失格とする。

以上、8つのルールを守ってもらいたい。なお、今大会は公式試合と認定されているため、観客も大勢観戦にきている。不様な姿を見せないように頑張ってもらいたい。

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』登場キャラクター

今回は全9チーム中、8チームを紹介しよう。残りの1チームはまた次号ということでご勘弁を。ちなみに残りの1チームも、みんなが知っている有名なキャラたちらしい。

新・女性格闘家チーム



不知火 舞
MAI SHIRANUI

藤堂香澄
KASUMI TODOH

キング
KING

TEAM STORY

ユリが抜け、チーム解散かと途方に暮れる舞だった。だがキングの機転により、藤堂香澄を紹介。新たな女性格闘家チームが結成された。香澄はユリの抜けた穴をカバーできるのだろうか？

主人公チーム



二階堂紅丸
BENIMARU NIKAIDO

大門五郎
GORO DAIMON

草薙 京
KYO KUSANAGI

TEAM STORY

公式大会ということで、純粋に腕試し目的での参戦のはずが、謎の相手に京が野試合で敗北してしまう。その屈辱を晴らすためにも、KOFにすべてをかける！

新・怒チーム



クラーク
CLARK

ラルフ
RALF

レオナ
LEONA

TEAM STORY

ハイデルンが手塩にかけて育てた女戦士・レオナが彼の名代として登場。

大会初参加のある人物の陰謀を暴くために大会に参加する。しかし、運命は3人を思わぬ方向へと導いていく…。

八神チーム



八神 庵
IORI YAGAMI

マチュア
MATURE

バイス
VICE

TEAM STORY

八神庵が再びチームを組んだ。打倒草薙のためとはいえ、ルガールの元・秘書たちと…。しかも彼女らの目的は不明。草薙の宿敵ともいえるこの3人。果たして京に勝算はあるのか…！

サイコソルジャーチーム



椎 拳崇
SIE KENSOU

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

麻宮アテナ
ATHENA ASAMIYA

TEAM STORY

公式試合ということで、前回までの悪に抗う使命感のようなものはなく、修行の成果を見るために参加。だがチンはこの大会に、不確かながら嫌な予感を感じとっていた。

餓狼伝説チーム



ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

TEAM STORY

恒例となったKOFに当然出場の3人だったが、さらにある人物からの挑戦状を叩きつけられた。新たなる闘志を燃やす3人は、KOFの頂点に立てるだろうか!?

キムチーム



キム・カッファン
KIM KAPHWAN

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN

チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

TEAM STORY

日夜KOFのために鍛練を続ける師弟。キムは今回の出場に対し、1つの提案をした。「次のKOFで優勝できれば、君たちの更生の修業は、終了だ!」。ついに2人の弟子はキムから卒業か!?

龍虎の拳チーム



リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

ユリ・サカザキ
YURI SAKAZAKI

TEAM STORY

KOF開催の連絡に、ユリは早速キングたちに連絡を取ろうした矢先、タクマの手により、強引に極限流チームで登録されてしまった。新・極限流チームの実力は、どれくらいなのだろうか?

4人の新キャラはみんな女性!? 彼女たちってどんな人なの?

元・ルガールの秘書であった彼女たちが、なぜ八神庵とチームを組んだのか、理由は不明。何者かの命令か…または彼女たちの意思なのだろうか？ そして目的は一体何なのか？ すべては謎。

また、秘書としてあまりある格闘センスは、どこで鍛え上げられたものだろうか…。今大会で、これらの謎は明かされるのだろうか…？

マチュア／バイス 【八神チーム】

藤堂香澄 【新・女性格闘家チーム】

「龍虎の拳 外伝」に登場。現在、16歳の藤堂流古武術の使い手だ。

この大会にはキングの紹介で出場、優勝を目指す。

レオナ 【新・怒チーム】

クールで物静かな18歳の少女戦士。

レオナは、8年前に起こった一家惨殺事件の現場から生き残った、たった1人の生存者だった。当時、その事件の捜査に立ち会ったハイデルンに発見、彼に保護された。

ハイデルンは彼女の境遇とその姿に、ルガールによって殺された亡き娘の姿を見い出し、自分の暗殺術をすべて叩き込み、一流の戦士として育ててあげた。

ハイデルンは今大会には出場せず、彼女を出場させた。

またハイデルンは、ラルフとクラークに「彼女の言葉は私の言葉と思え」といっており、そのせいか、彼らはこの無愛想な少女のことをあまりよく思っていないようである。

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』緊急独占開発インタビュー!

『KOF'96』発売決定の情報のため、6月11日にSNKへの直撃取材を慣行！ 企画開発本部第二企画部の河野部長に、色々とお話を聞いてきた。今年のKOFがどうなるか？ それはこの方次第なのだ。

チームエディットも健在! K・O・Fを越える新しいK・O・F!!

――基本的には前々作、前作同様に3VS3の格闘ゲームになると思いますが、'96の最大のウリ、基本コンセプトをお聞かせください。

「K・O・Fシリーズの特徴である豊富な登場キャラと、前作で好評だったチームエディットが最大のウリになると思います。

基本コンセプトは、CPU戦はもちろん、対戦プレイを面白いゲームにするというところですね。

とにかく今までのK・O・Fシリーズを超える作品になることはまちがいなしです！」

ストーリーも新展開 草薙京VS八神庵 宿命の闘いが始まる…

――前回まではルガールからの招待状で大会に参加するといったストーリーでしたが、今回のストーリーは、どんな感じになっているんでしょうか？

今回もルガールが関連しているのでしょうか…。

「'96では、ルガール&草薙柴舟はとりあえず関係はありません。

今回は、京と庵の宿命のライバル対決にスポットを当て、京のチームVS庵のチームという意味合いを濃くしています。しかも、オロチ一族と関連のある話になります。この先はまだ秘密ということで(笑)」

――ルガールが関係なくなって、どんな感じの大会になっているんでしょうか？

「K・O・F大会も、ルガールとの関係がなくなったことで、大会にはスポンサーがついたりして、クリーンなイメージになっています。

会場にも観客が大勢見にきているし、背景にもK・O・F大会のロゴが大きく描かれたりしているので、お祭り的

要素の強い明るい感じを意識して制作しました。
前回までの、裏のストリートマッチという感じではなく、〝格闘技の世界大会〟という感じを前面に出しています。」

謎の新チーム登場！ スポーツチームの復活はバンザイ…なしよ!!

—K・O・Fといえば、SNKの人気キャラが総登場していますが、今回は何チームで闘うことになるんでしょうか？ 新チームのメンバーや、消えてしまうチームなど、登場キャラについてお聞かせください。

「今回は、新チームが一つ増えて、全9チームで闘うことになります。残念ながら'94のスポーツ（アメリカ）チームの復帰はないです（苦笑）。
新チームのメンバーはネオジオファンならお馴染みのメンバーとだけいっておきましょう（笑）。

ファイティングポーズは全キャラ一新！ 京様の学ランは健在!!

—気になるキャラクターの服装なんですが、今回で、大きく変更されたキャラクターはいますか？

「服装はほとんど同じです。龍虎の拳チームは外伝の服装に合わせて、イメージが多少変わりました。
他のキャラは細かなところが少し変更されているぐらいですかね。
その代わりというわけではないんですが、レバーニュートラル時の、各キャラクターのファイティングポーズを一新しています。
キャラクターのイメージを重視して変更しているので、こんな細かいところも注意して見てくれると嬉しいですね」

—京&庵は、今回も学生服で登場するのでしょうか？

「みなさんの要望に答えて、今回も京様は、学ランでの登場になります（笑）。
本当は卒業させてあげてもいいんですが、人気が高い分だけ変え難いし、イメージも大切にしたいですしね…。
ちなみに庵の服は制服ではありません。制服に見えないことはないんですけどね」

より対戦を楽しむためにシステム変更 業界初！中ジャンプ登場？

—KOFシリーズには避け動作（避け攻撃も含む）や、吹っ飛ばし攻撃（空中吹っ飛ばしも含む）、パワー溜め、援護攻撃など様々なシステムが採用されていますが、新く加わったシステムなどはあるのでしょうか？

「システムには大きな変更はありませんが、勝負の駆け引きに関係するシステムを6つほど追加しています。
例えば、前作までの避け動作システムをさらに発展させる形で、前後に回転動作ができるシステムに改良しました」

—それはどんな理由からなんですか？

「今までの避け動作だと、どうしても避けた時にゲームの流れが止まってしまう印象を受けたので、今回は相手の攻撃を避けつつ、次の動作にスムーズに移れるようにこのシステムを採用しました。
その他にもフェイント的な要素として、ジャンプを大、中、小の3種類のジャンプが使用できるようにしてあります。
非常に感覚的なもので、しかも細かいところなんですけれど、このようなシステムを取り入れることで、対戦の幅が広がったんじゃないかと思っています」

読者の野望 京様3人組計画 夢と消える…

—読者の投稿などで同キャラでチームを組みたいという意見が多かったのですが（テリー3人対京3人など）'96では可能なんでしょうか？

「これは現在のところは、ちょっと考えてないですね。
システム的に色々と難しいところもありまして、同キャラを選ぶことはできないです。
このシステムを採用するとゲームの世界観が壊れますし、1P、2Pカラーの他に、3Pカラーも設定しなくちゃいけませんしね（笑）」

各キャラに新必殺技が！ テリーは3連ゲイザーも使用可能!?

—餓狼伝説3&リアルバウト餓狼伝説で評判になった潜在能力は、KOFには採用される予定はないのでしょうか（餓狼伝説チームだけ使用できるとバランスが崩れてしまいますが…）？

「餓狼伝説チームに関していえば、潜在能力という形ではありませんが、K・O・Fのシステムに合わせた上で、超必殺技や体力ゲージ、パワーゲージMAXなどの条件で3連ゲイザーなどの技を出すことができるようにしています。
もちろん、他のチームのキャラクターにも1人につき最低1つは、そのような技が入っていますので期待してください」

—必殺技に関連する質問ですが、今回追加されている、代表的な新必殺技について教えて欲しいのですが…？

「担当の者と話し合って、何か公開できる技はないかと考えたんですが、名前の決まっていない技が多かったり、色々な事情がありまして、新必殺技の公開は、また次回ということで…（苦笑）。
でも、各キャラクターには必ず新必殺技が追加されていますので、前回から登場しているキャラクターもかなりパワーアップしていますよ」

今まで培ってきたK・O・Fシリーズの集大成を見せます

—今回はゲームシステムは大きく変わってないですが、システムを大幅に変更するなどの案はなかったんでしょうか？

「こらえた！ っていうのが正直な表現ですか（笑）。
実際のところ、同じメンバーで制作しているので、かなり変えたいという意見は多かったですね。
自分としても、どこかで大きく変えるタイミングを持ちたい！ とは思っています。
本来なら3作目であるこの'96でシステムを含めて、一新したものを出したいと、最初の原案の段階では考えていたんですが、最終的には、前作の市場での動向などを見て、もう少し現在のシステムを熟成させて、次のタイミングで、大幅に変更するなりしていこうじゃないか…という話でまとまりました。
かといって、次の作品がどういった形になって、ここを変更してなどの具体的なものはまだないんですけれど…。
かなり先の話になりますが、次のK・O・Fは、前の3作を1つの区切りにして大きく前進するステップなのかな？ という認識はあります」

—MVS版の発売予定日が迫っていますが、現在の開発状況は、何パーセントぐらいなんでしょうか？

「キャラクター関係の方は、ほぼ終わっているんですが、ゲームのバランスを含めた調整に全力を注いでいる状況です。キャラクターの人数も多いので少々てこずっていますね（苦笑）。
バランス調整も、どのキャラを選んでも同じような闘いになるのでは面白くないので、キャラクターによって、ある程度の不利、有利ができるようにしたりと、苦労しています。
現在の段階で考えている、新キャラクターや新システムをフルに入れ込む形で、なんとかまとめたいと思っているので、その辺りのかねあいなども含めて現在調整中です。
完成度は70%といったところでしょうか。
発売予定日に遅れないように頑張ります（苦笑）」

SNKの夏の代名詞に！ どうなる今後のK・O・F!!

—一躍ネオジオの、看板ゲームに成長したKOFシリーズ。
少し気が早いのですが、今後の展開などをお聞かせください。

「今後の展開は、具体的にはまだ考えていません（笑）。
というのは冗談ですが、SNKの夏場はコレで！ というイメージを大事にしていきたいと考えています。
季節物というわけではないですが、〝そろそろK・O・Fのシーズンだね〟なんていわれるように、今後も頑張っていきたいですね」
「とにかく、いけるところまで突っ走ります。実際に現場では'96が出てくれば、'97はどうしよう…という話も出てきていますからね」

—最後に読者のみなさんに一言お願いします。

「期待が大きい分、イイカゲンなものは作れないというプレッシャーがありました。
自分のオリジナリティをチームエディットに反映することができるゲームなので、思う存分楽しんでください。

企画開発本部
第二企画部　部長
河野浩行さん
12月27日生れ　AB型
●1989年、企画プロデューサーとしてSNKに入社。NEO・GEO立ち上げ時から開発に携わる。趣味：スキー、麻雀、ゴルフ、車など



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

SNK ＞ RPG ＞ 容量未定

MVS ―― カセット ―― CD 9月予定 8,800円

ついに公開!・各キャラ奥義とパーティーキャラ詳細バックストーリーも大紹介だ!

過去2号連続で紹介してきた『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。システムやキャラクターの紹介も進み、期待度は増すばかり!今月はいよいよ、各プレイキャラの代表的な奥義や、サイドストーリーについての情報、全体のバックストーリーをメインにお届けするぞ!!

最新戦闘画面大紹介!・これぞ侍・カタナバトル!!

バトルシステム解説

さて、気になるキャラごとの奥義とコマンドだが、その前にちょっとおさらいの意味もかねて、システム面の紹介をしてみよう。

デュアルコマンドシステム

これは、本誌でもしつこいくらい紹介してきたけど、知らない人(いるのか?)のために今一度紹介。

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の目玉ともいえるシステムのひとつで、プレイヤーは、バトル画面で奥義などを使用する時に、2つの方法から選べるようになっている。

従来のRPGのような「技名セレクト」で楽をするのもよし、格闘ゲーム感覚で「格闘コマンド入力」するのもいい。自分の好みで選ぼう。


やっぱりコマンドを入力した方が気分出るよね

パワーアップする奥義

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』では、各キャラが数多くのイベントを経験し、その成長を通して"武士道"の誉れたる「奥義」を習得していく。

今号で紹介する奥義は、各キャラがスタート時から使えるものだが、経験をつむことでパワーアップしたり、さらに強力な奥義を会得することもできる!

たとえば牙神幻十郎の三連殺。ゲーム中におけるこの技は、スタート時点では1発目(牙)しか出せない。しかし、経験をつむことでより強力になり、2発目(角)、3発目(鱗)と繰り出すようになる。こりゃ楽しみだね!!


弧月斬もパワーアップするのかな?

バックストーリー

永い戦乱のあとに平和の世が訪れた。武士たちの血が流され、民衆の涙が涸れ果てたあとにたどりついた、ささやかな平和の時であった。しかし、その平和をおびやかすものが密かに動きはじめていた。

人間たちの満ち足りることを知らない欲望や嫉妬が争いの種となり、おぞましい闇が人間の心をむしばんでいった。そして、その闇が魔を育んだ。人々の心の闇が魔界に力を与えたのであった。

100年のあいだ練獄をさまよったあげく、魔界に取り込まれてしまった天草四郎時貞の魂がよみがえり、復讐をなす。そして、この世を魔界に変え征服しようとする魔界の巫女、羅将神ミヅキまでもが現れたのだ。

しかし、つかの間の平和に牙を抜かれてしまわなかった者たちがいた。――サムライたちである。

サムライたちは自らを死の淵に置き、剣の力を磨くことを怠らなかった。それは自らの心の中の闇と向き合うことにほかならない。望むと望まざるとに関わらず、サムライたちはこの世を滅ぼそうとする魔と戦うこととなる。

武士道とは死ぬことと見つけたり…。己の命と誇りを賭けた戦いがはじまる。

※画面は開発中ものを使用しており、変更の可能性があります。また、敵パーティ、背景についても、実際のゲーム画面と異なる場合があります。



ナコルルの回復系奥義は、味方に合わせて使用するのだ

奥義の数は全200種類以上

キャラごとに使用できる奥義は、格闘ゲームでおなじみの技からRPGオリジナル技まで、さまざまな種類と効果がある。なんと、その数は全部で200種類以上！　というから見逃せない。

はじめは心細い必殺技でも、ゲームを進めるうちにどんどん強く、鋭く、華麗になっていくというのだから、戦闘シーンをより迫力あるものに演出してくれるハズ！　今から期待しておこう!!

また、ナコルルが初期状態から使える奥義「エプンキネケナシ」のように、体力を回復する奥義も当然あるのだが、最後まで回復系の奥義を持てないキャラもいる。そういうキャラは、回復アイテムをいっぱい持っておかないと戦闘に不安が出てきてしまう。そのへんも考えてプレイしないとつらいぞ！

通常技にも注目！決めろ、渾身（こんしん）の一撃!!

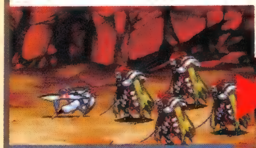
メインキャラのところで紹介する奥義のほか、各キャラは1つずつ「通常技」を持っている。もちろん奥義と比較してしまうと、ダメージはそこそこ。

そしてこの通常技、相手が強いヤツだったり、自分よりレベルの高い敵だったりすると、ガードされてしまうこともある。

ただし、通常技には、一定の確率で繰り出される「渾身（こんしん）の一撃」というものが設定されている。これが決まると、通常技はハデな技に変化し、威力もアップする。必殺技が使えない状況も考えられるので、そんな時に渾身の一撃が出てくれれば気分爽快なのだ！



敵のレベルが高いと、攻撃をガードされてしまう



敵の集団に向かって突進していき…



渾身（こんしん）の一撃が決まった！



「ヒラリ！」と宙返りして格好よくフィニッシュだ

敵も味方も多彩なアクション！

奥義の画面と通常技の画面を見比べると分かるように、敵キャラだって縦横無尽に画面中を動きまわる。

通常技に対してはあまり動じない彼らも、さすがに会心の一撃には恐れをなしたか、ものすごい速さでサッと散ってしまう。

しかも、これが奥義ともなると、コマンド入力時に選んだ敵以外は必死になって逃げまどう。

しかし、奥義の中には選んだ敵だけでなく、複数の敵を連続して攻撃するものもある。早くそんなスゴイ技を使ってみたいぜ！

一緒に闘う心強い仲間たち!! パーティーキャラ

誰と組んで旅をするか!?

『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』では、おなじみサムライシリーズのキャラでパーティーを組んでゲームができることがウリ。というのはすでにご存じだろう。

ここでは、そのパーティーキャラの編成などについて紹介することにしよう。

パーティー編成

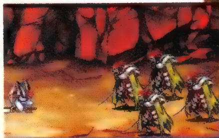
「邪天降臨之章（じゃてんこうりんのしょう）」では、プレイキャラに2人のパーティーキャラを合わせた3人で旅をすることになる。

「妖花慟哭之章（ようかどうこくのしょう）」では、選べるパーティーキャラは1人に限られる。これは、2人で旅をするということではなく、「残りの一人（3人目）は必ずこのキャラになる」という、シナリオに深く関わった設定があり、その設定にそってキャラが決定されるためだ。そのあたりの詳しい情報は、機会があったらじっくりと紹介しよう。

パーティーキャラはプレイキャラと重複していない。ここで紹介するリムルル、シャルロット、狂死郎、そしてRPGオリジナルキャラである疾風の鈴音（しっぷうのれおん）は、パーティーキャラオンリーの登場となる。



RPGといえば、パーティーが基本だね



新キャラ「疾風の鈴音」にも期待

奥義も組み合わせもいっぱい

パーティーキャラも、バトルシーンでは奥義を使って大活躍！　旅を続ける中で成長し、新しい奥義を手に入れていく。サムライキャラ同士が共同で闘うのは、シリーズを通してRPGがはじめて。違うキッカケで旅に出たサムライキャラたちが、同じ目標に向かってともに進む同志となるのだ！

そのパーティーの組み合わせも、全部で80通り以上！　選んだキャラの個性によって、ゲーム展開もバリエーション豊かに変化。1度クリアしたあとも、組み合わせを変えてはじめることで、ひと味もふた味も違う旅に変化するぞ！

武器と防具について ～プロデューサーコメント～

侍が鎧を着たり、兜をかぶったりするのは変ですよね。着てるヤツは最初から着てるし、「勇者の兜」を着けた右京…というと、ほとんどギャグですよね。

また、武器も彼らは独自のものを最初から持っています。覇王丸が河豚毒（ふぐどく）を手に入れるシナリオというのも初期段階では考えてたのですが、全体で見ると冗長なものになってしまうので、やめてしまいました。唯一、ナコルルがチチウシを手にするイベントは描いてあります。

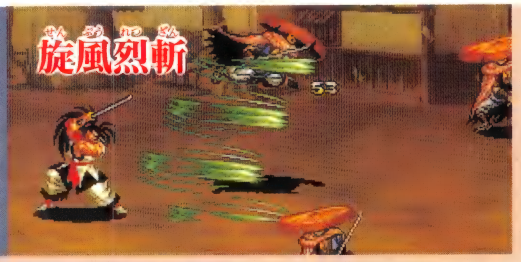
ということで、各種のアクセサリ的なものを身に着けるとして設定しています。「草履（わらじ）」とかは消耗品ですし、真新しい「さらし」を巻くとか。

刀って武士の魂じゃないですか。それをホイホイと売ったり、買い換えたりというのはちょっと違うな、と思っちゃったんですよ。いうまでもなく高価なものだし、名のある武将の刀とか高名な刀鍛冶（かたなかじ）の打った名刀とか特別なものはありますけど、彼らは独自のものをすでに持ってるし。

そこで、武器や防具に魂を吹き込むという概念をとりました。鍛冶屋という職業は特別なものです。高名な刀鍛冶は神がかりで刀を打ったといわれています。命をけずり、武士の魂である刀を打ち、磨きあげます。ということで、このゲームにも鍛冶屋が出てきます。その気にさせれば武器や防具を鍛えてくれます。そのたびに強さが増し、特殊な属性が付加されることもあります。



（サムライスピリッツRPGプロジェクトプロデューサー：生田英隆氏）



喰らった相手が上空に吹き飛んでいるのがよくわかる

ご存じ！さすらいの剣豪
覇王丸



武器銘：名刀・河豚毒
出身地：武蔵国

枯華院の和狆のもとで修行する覇王丸の前に、天草が現れる。天草につけ狙われている修行仲間の幻十郎との闘いにも破れた覇王丸は、さらなる修行が必要と感じ、天草を追う旅に出る…。

選択できるパーティーキャラ：ナコルル、ガルフォード、右京、リムルル、シャルロット

旋風烈斬
↓↘→+A

刀を素早く振り、竜巻を起こす。その竜巻にのまれた敵は、強烈な風圧によって画面外まで吹き飛ばされてしまう。格闘ゲームでもおなじみの飛び道具だ。

弧月斬
→↙↓↘+A

刀を一回転させて、三日月の残像で斬りつける。相手の足元から、豪快に斬り上げる技で、これも格闘ゲームでおなじみの技。ストレス解消にもピッタリの痛快無比な奥義だ！

フンッ！つまらん！
牙神幻十郎



武器銘：名刀・梅鶯毒
出身地：山城

天草が覇王丸の魂を求めて枯華院に現れる。幻十郎との闘いに敗れた未熟な覇王丸をあざ笑い、ひとりで旅に出る。波乱の世のはじまりを感じてのことであった…。

選択できるパーティーキャラ：なし（常にたったひとりで旅をしていく）



「敗れイー！」でおなじみの、花札飛び道具なのだ

桜華斬
↓↙←+A

花札の弾を飛ばす。桜の花びらが花札となり、残像を残しつつ敵を襲うさまは、まさに幻十郎！といった感じの、魅せる技だ。

三連殺
↓↘→+A

前方に踏み込みつつ、敵を真一文字に切り裂く、幻十郎の代名詞ともいえる技。初期状態では「牙」しか出ないが、成長を重ねることで「角」「鱗」が追加でき、真の「三連殺」が完成する。



相手の飛び道具を跳ね返す、なんて効果はないのかな？

サムライシリーズのアイドル登場!!
ナコルル



武器銘：宝刀・チチウシ
出身地：アイヌシモリ・カムイコタン

ママハハが戦士の証である、宝刀・チチウシを持って帰ってきた。それは彼女の父の死を意味した。ナコルルはカムイの森へと赴き、そこで天草によってもたらされた異変に気がつく。

選択できるパーティーキャラ：覇王丸、ガルフォード、右京、チャムチャム、リムルル、シャルロット

カムイ リムセ
←↓↙+A

マントをひるがえして攻撃する、これまたおなじみの技。誠心の白いマントが、RPGでも鮮やかに舞うぞ！

エプンキネ ケナシ
↓↓+D

祈りをささげて味方の体力を回復させる。愛の戦士ナコルルは、初期状態から回復系奥義が使えるぞ。この技は、味方側に画面をスクロールさせて使用するのだ！　まぁ、味方を回復させる奥義なんだから当たり前だけど。

主人公キャラクター　プロフィール&奥義紹介



陽炎と朧刀、オイシイ技が組み合わさってパワーアップか？

秘剣 陽炎
↓↘→+A

刀にためた気を、真空波として放出する。刀身から放たれた強力な衝撃が、スパッと敵を斬り裂くぞ！

秘剣 朧刀-閃-
→↓↘+A

残像を残しつつ、猛スピードで敵に斬り込む。そのダッシュ速度は、格闘ゲームの必殺技そのままともいえるほどの速さだ。

「究極の花」を求めて…

橘右京

武器銘：自作・無名
出身地：近江甲賀郡馬杉村

小田桐圭という女性にささげるための「究極の花」を探して、とある高名な老学者を訪ねた右京。そこで「魔界に咲くという花」の話を聞き、魔を求めて旅立つ。

選択できるパーティーキャラ：
覇王丸、ナコルル、ガルフォード、チャムチャム、シャルロット、狂死郎





正義のために
天草を追う!!

ガルフォード

武器銘：ジャスティスブレード
出身地：アメリカ・サンフランシスコ

忍術の修行のために日本にきていた彼は、天草が服部真蔵の肉体を奪う瞬間に遭遇する。悲嘆にくれる半蔵を見たガルフォードは、正義のために天草を追う旅に出る。

選択できるパーティーキャラ：
覇王丸、ナコルル、チャムチャム、右京、リムルル、シャルロット



パピィの技もパワーアップするのかな？　楽しみだね

プラズマブレード
↓↘→+A

電撃を帯びたクナイを投げつける。おなじみのこの技も、バトルシーンで迫力の動きをみせてくれるぞ！

ラッシュドッグ
↓↙←+A

相棒パピィが敵に向かって突進！　ガルフォードだけでなく、パピィも元気に暴れまわってくれる。YEAH！



オリジナル必殺技は、やっぱりブーメラン

タンゲレ・アーラ
↓↘→+A

投げたブーメランが、敵を縦方向に貫通する。チャムチャムは、「ひっかき」などの通常技以外、初期状態ではこの技しか使えないのだ。

元気一杯！おてんば娘

チャムチャム

武器銘：ヨックモックムック
出身地：グリーンヘル

ある日、チャムチャムの兄・タムタムがいなくなってしまう。村の宝であるパレンケストーンも消えている…。チャムチャムはパレンケストーンを追い、日本への旅に出る。

選択できるパーティーキャラ：
覇王丸、ナコルル、ガルフォード、リムルル、シャルロット、狂死郎



シャルロット



武器銘：ラロッシュ
出身地：フランス

母国フランスで起こった異変の原因を追って日本にきた女性剣士。美しさと強さを兼ね備え、母国では民衆からの支持も厚い。
パーティーキャラだが「妖花慟哭之章」では、パリでの彼女の活躍が、かなり盛り込まれているので、メインキャラに負けずおとらずの大活躍を見せてくれるのだ！ 当然、「邪天降臨之章」でも、フィールドでバトルで華麗に活躍してくれるぞ!!



シャルロットの通常技は、RPGでも強いのか？

リムルル



武器銘：ハハクル
出身地：アイヌシモリ・カムイコタン

姉・ナコルルを慕う、まだ見習い中の巫女。魔物退治を手伝うため、姉のあとを追い、カムイコタンを旅立つ。
前回紹介したナコルルのスタートイベントでも、旅立つナコルルを不安そうに見送るリムルルの姿があった。そんな健気なリムルルの声を担当した「松本恵」ちゃんもイメージにピッタリで、「健気なリムルル」のファンが急増すること間違いナシ!?



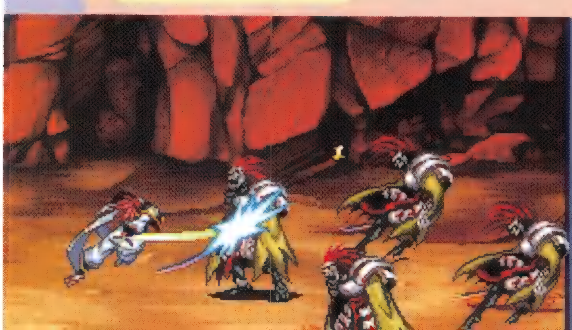
ハハクルで斬りつける、リムルルの通常技

疾風の鈴音（しっぷうのれおん）



武器銘：びずき
出身地：？

「妖花慟哭之章」にのみ登場するパーティーキャラで、羅将神ミヅキを倒すために旅を続けるという、寡黙な「風使い」。
「妖花慟哭之章」では、メインキャラたちの旅に、ひそかに伏線をはっていく、無口でクールな謎のキャラ。シナリオに深く関わるキャラだが、詳細はやはり謎。
イラストや画面を見ても分かるように、鈴音の武器は巨大な刀「びずき」。この大刀を、疾風のごとく宙を舞いながら音もなく豪快に使いこなす、コワいヤツでもある。



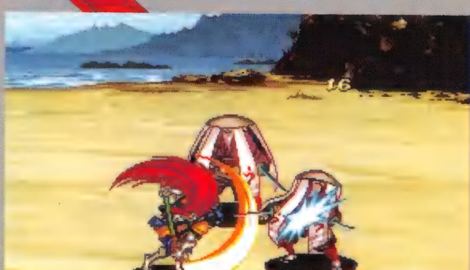
「びずき」を使って、奥から手前に斬る鈴音の通常技

千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）



武器銘：世話女房
出身地：江戸

江戸で人気の歌舞伎役者。自慢の薙刀「世話女房」を振るっての華麗なる舞いは、観るものを魅了する。
格闘ゲームでも随所で舞いを見せてくれた狂死郎。RPGでは彼の芝居小屋での公演も設定されているのだ。狂死郎ファンは心して待て!!



世話女房による一撃ー大津波 なんかもあるのかな？

シナリオストーリー紹介



「邪天降臨之章」

無数のキリシタンの血が流された天草の乱から約100年、現世への怨念により天草四郎時貞の怨霊がよみがえった。

１世紀を越える怨念は平和な日本に厄災をもたらしはじめる。

サムライたちはおのれの道の先に魔人天草の姿を感じ取っていた。ある者は戦の予感に喜び、ある者は涙した。

…そして、物語がはじまる。

●天草四郎時貞がボスであるこちらのシナリオは、日本が舞台。全国津々浦々をサムライたちが旅することになる。

主人公となる６人のキャラはそれぞれに違ったスタートイベントを経験します。北はナコルルがスタートするカムイコタンから、果てはチャムチャムが旅立つ南米グリーンヘル…。このイベントでプレイヤーは各キャラが天草を目指すことになるキッカケや、背景を知ることになります。

サムライたちは江戸を皮切りに富士、京、大阪、伊勢…と、ぞくぞく登場するRPGオリジナルの天草の配下たちと出会いながら、天草の陰を追って全国を行脚していくことになるわけです。

旅の途中で、サムスピゆかりの人気キャラが意外な形で登場したり、神出鬼没の天草と遭遇したり。魔人・天草の陰謀によって混乱をはじめる町々で数々のドラマが待っていますぞ。

（プロデューサー：生田氏）

これがサムライRPGの壮大なストーリーだ!!

「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」のストーリーは、サムライシリーズの世界観を取り入れつつ、ＲＰＧとしての新しい世界も構築している。

ここでは、シナリオごとのストーリーを、プロデューサーである生田氏のコメントをまじえつつ紹介しよう。

●以下、ゲームの最初に選択する2つのシナリオ、「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」についての紹介です。もちろん「邪天降臨之章」は格闘ゲームの「サムライスピリッツ」を、「妖花慟哭之章」は「真サムライスピリッツ」をベースにしたシナリオです。

今回はここまでしかご紹介できませんが、皆さんの期待を裏切らない、広大な展開を設定しておりますので、続報をご期待下さい。

（プロデューサー：生田氏）

「妖花慟哭之章」

サムライたちの元に花諷院和狆から一通の手紙が届いた。

太平の世を崩壊させんとする最悪の者が現れたのである。残虐な魔物を使役する魔界の巫女、羅将神ミヅキが、この世を魔界に変え全世界を征服しようとしていたのだ！

サムライたちは血がうずき、魔界を目指す旅がはじまった。

●羅将神ミヅキがボスなのがこのシナリオ。

この章で舞台となるのは世界各地なんです！「サムライが世界を旅するの？」と不思議がってはいけません。やむにやまれぬワケがあって世界を飛びまわることになるからです。

ことの起こりは日本・出雲の国。花諷院和狆の「こりゃヤバイことが起きそうじゃ！」という手紙にこたえてサムライたちが集結します。そこで羅将神ミヅキの黒い影に気づくと同時に、ミヅキによって「結ばれた」世界へと進むことを余儀なくされるのです。

今回紹介した「疾風の鈴音」は、このシナリオに深く関わっており、物語の最後まで伏線を作っていきますが、もちろんこのあたりは、まだ明かせませんのでご了承を。

世界各地を舞台に暴れまわり、民衆を救っていくことになるサムライたち。この章でも、「海外出身の」パーティーキャラの秘密がわかるイベントがあったり、サムスピシリーズの他のキャラが意外なところで登場したりしますから、こう御期待！

（プロデューサー：生田氏）

豪華ゲストも多数参加!? キャラクターヴォイスに注目！

サムライRPGといえば、忘れてはならないのが、多彩な声優陣。前号のアフレコリポートでも紹介したように、サムライシリーズでおなじみの人からRPGオリジナルキャストまで、その顔ぶれには「さすが！」とうならされる。

ここでは、そんなボイスキャストの中でも、注目のゲストについてご紹介することにしよう。



西山喜久恵

サムライRPGで覇王丸の幼なじみである「お静」を演じるのが、フジテレビアナウンサーとして活躍中の西山喜久恵さん。

覇王丸とのやりとりなんかも、今から楽しみになってくるね！



八木亜希子

右京の想い人である「お圭」の声を演じる八木亜希子さんも、フジテレビアナウンサーとしておなじみ。

ゲーム中に、どんな形で登場するかも気になるトコロ。



近藤サト

そして、クールで知的な声でナレーションをつとめているのが、近藤サトさん。この方も、ご存じの通りフジテレビアナウンサー。

ナレーション以外にも、声を演じているとのことだが、一体誰の声なのかは秘密。



リムルル新キャストにも注目 松本恵

RPGで、リムルルの声を担当するのは、ドラマ・CMでも活躍中の松本恵ちゃん。

今回が声優初出演という彼女、今秋のNHKドラマ新銀河「結婚はいかが?」で準主役に抜擢されるなど、今後の飛躍にも期待の13歳。

活動的な性格もリムルルそっくりという恵ちゃん、リムルルともども応援しよう。



NINJA MASTER'S 覇王忍法帖 ™

噂のボスキャラ使用法&隠し技『闇超力』『闇コンボ』コマンド、性能を大紹介!

システム&技解析/ジェイケイ、G-ARM

ADK ＞ 格闘アクション ＞ 330M

MVS	発売中	￥98,000
カセット	発売中	￥32,000
CD	9月発売予定	価格未定

今月の『ニンジャマスターズ』は、蘭丸&信長の使用コマンドや、隠し技『闇超力』『闇コンボ』の全キャラ分のコマンドと、対人戦の必勝テクニックを伝授するぞ!

蘭丸&信長使用コマンド

1P側:キャラ選択画面でカムイに合わせ、←↓←↑←↓←↑→↓→↑、C+D

2P側:キャラ選択画面でサスケに合わせ、→↓→↑→↓→↑←↓←↑、C+D



カンのいい人は気づいてたかもしれないけど、使えます。しかも強〜い

ついに登場!蘭丸&信長これが使用コマンドだ!

『使えるに違いない』とか『家庭用なら使える』といった、数々の噂を呼んだボスキャラ2人。このページを開いた瞬間にバレてると思うが、やっぱり使えたのだ!

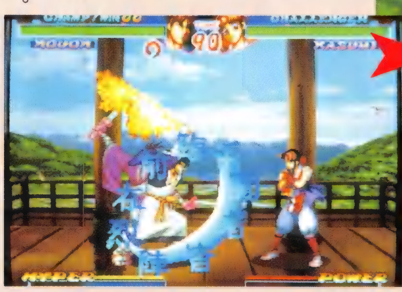
さて、それでは早速コマンドを紹介しよう。ちなみに、1Pと2Pでは、コマンドが違うので注意。必殺技の解説は、あとのページを読んでね。

豪快!過激!必殺!これが噂の『闇超力』だ!!

前号でもちょっとだけ紹介した、対CPU戦をノーミス(無敗)クリアするとエンディングの後に表示される、隠し真超力。それが『闇超力』と呼ばれる必殺技なのだ!

闇超力を出せる条件とは、「超烈火モード(真息吹後のパワーアップ状態)中にコマンドを入力」または「超力ゲージMAXで、相手の体力が赤い(4分の1以下)状態でコマンドを入力」というもの。

コマンドが完成すると、独特のエフェクトとともに闇超力が発動するぞ! 各キャラごとの闇超力コマンドや性能



豪快でハデハデな隠し技、闇超力については、攻略ページを参照してくれ!!



真息吹を使って「超烈火モード」に入れば使える!

発覚！超威力連続技 一撃必殺の『闇コンボ』!!

これも前号で、その存在のみを「ちらっ（ⒸDr.ちら）」と紹介した、隠しNINJAコンボ。その正体が『闇コンボ』というわけなのだ。

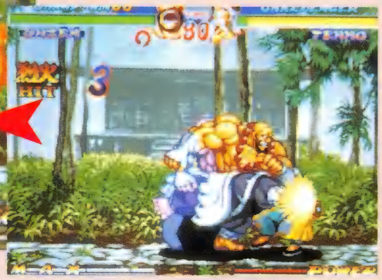
この闇コンボ、超力ゲージがMAXまでたまっている状態で、ある決まった順番でNINJAコンボをつなげていくことで発動する。

大抵は、コンボの最後に➡+Bというコマンドで出せるのだが、キャラごとのコマンド、性能については、各キャラの攻略ページを見て欲しい。

さすがに「隠し技」だけあって、見た目もハデで強力なコンボばかりなのだが、超力ゲージを消費してしまうのが、難点といえば難点。でも強いから許す！使へ!! NINJAコンボをタタキ込み

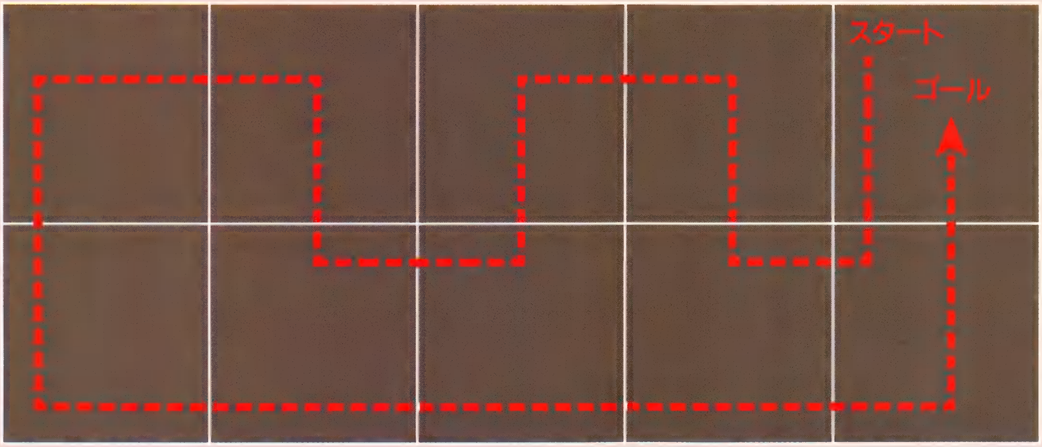


ファイアー突っ張りで「どすこ～い！どすこい！」



圧勝でタイム大幅短縮！超タイムアタックモード

最近の流行（？）かどうかは知らないが、スコア制ではなくタイム制を採用している「ニンジャマスターズ」。このタイムアタックにも秘密があるのだ。なにはともあれ、まずはそのコマンドから紹介することにしよう。



キャラの名前の部分が、紫色に変われば「超タイムアタックモード」に突入！

①プレイヤーセレクト画面で、まずカムイにカーソルを合わせる。
②図の通りの順番で、カーソルを移動させる。
③カーソルが一周し、再びカムイに合ったところで、CD同時押し。
④キャラクターの名前の部分が紫に変わったら成功！ 好きなキャラを選ぼう。

このモード（通称：紫モード）でのプレイ時は、CPUにパーフェクト勝ち（圧勝）することで、次のステージに進めるようになる。つまり、大幅な時間短縮が狙えるのだ！ タイムアタックに燃えてる人はトライ！ しかも、この紫モードでCPU戦を無敗クリアすると、ボスキャラ（信長、蘭丸）の使用コマンドが出るぞ！ もう紹介してるけどね（笑）。





早めに出せばまず負けないうえ、ダウンを奪えるのだ



蘭丸（らんまる）
無明神楽蘭丸（むみょうかぐららんまる）

基本性能

蘭丸の基本性能はというと、かなりバランスのとれた万能型キャラということになるだろう。必殺技も多彩だ。

まず思いつくのが、飛び道具である夢幻桜を撃って、跳んだ相手を落とすパターン。出るまでが遅めだが、スキは小さいので、結構イケるぞ。対空は、出かかり無敵の幻斬舞で落としてもいいし、遠距離立ち強斬りでもいい。

自分から攻める場合には、ジャンプ強斬りor強蹴りが、裏回りを狙いやすくて強い。

武器取り出しと武器収納には、立ち、しゃがみの両方に攻撃判定があり、キャンセルもかかる。しゃがみの方は下段判定になっているぞ。

必殺技解説

まずは飛び道具の夢幻桜。基本戦法でも書いた通り、出るまでが若干遅いが、スキは非常に小さい。優秀な技だ。

次に連桜花だが、この技は地面から少し浮いて3連続の蹴りをはなつ。足払いを抜けつつ攻撃できるが、ガードされるとスキがある。連続技用。

幻斬舞は対空用の技で、出かかり無敵。引きつけて出せば、まず潰されないぞ。また、この技には空中版の幻斬舞・虚空もあるが、無敵ではない。

瞬殺烈火は幻桜舞で、1発目の蹴りで浮かせ、空中→地上と追い討ちする技だ。

超力必殺の夢想冥縛は、桜吹雪をラセン状に撃ち出す技。連続技に組み込むと吉。

真超力・夢幻桜花（むげんおうか）

目の前に魔法陣を描き、そこから多数の三角形がつらなった飛び道具を撃ち出す。出るまでに気が遠くなるようなスキがあるが、出てしまえば跳び越えにくく、飛び道具を貫通するので強力。使い道は転ばせてからのけずり用か？

闇超力・幻魔操掌（げんまそうしょう）

みずからの手首を斬り落とし（すぐ再生する）、その手首が地面を這っていく技。

コマンド入力後、ボタンを押している間は手が前に進んでいき、離すと巨大な手に変化して相手を攻撃するぞ。下段なので立ちガード不能だ。スキが大きいのでイマイチ。



頼れる対空技だが、素手時しか出せないのが欠点



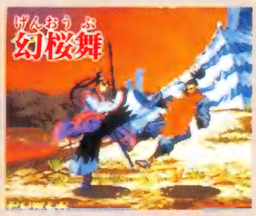
遠距離からの牽制に最適。弱、強、真を使い分けよう



幻桜舞で浮かせてジャンプ強Kキャンセルで決めるとよい



間合いが遠いときの連続技用。B+Cキャンセルがおすすめだ



しゃがみ弱キックキャンセルでお手軽連続技になるぞ



MAXならリーチが長い。でもイマイチ使い道のない技だ



出の遅さは尋常ではない。転ばせてから使おう



ボタンを離さないとひたすら進むらしい

技コマンド表

技	コマンド	武	素	素
●コマンド投げ				
	→↘↓↙←+D			
●必殺技				
夢幻桜（むげんろう）	↓↘→+パンチ	武	素	素
幻斬舞（げんざんぶ）	→↓↘+パンチ		素	素
幻斬舞・虚空（げんざんぶ・こくう）	空中で→↘↓↙+パンチ	武	素	素
連桜花（れんおうか）	→←↙↓↘→+キック	武	素	素
●瞬殺烈火				
幻桜舞（げんおうぶ）		武	素	素
桜花（おうか）	↓↙←+キック			
風月（ふうげつ）	↓↙←+キック			
幻水（げんすい）	↓↙←+キック			
●超力必殺				
夢想冥縛（むそうめいばく）	→↘↓↙←→+AB	武	[illegible]	素
●真超力				
夢幻桜花（むげんおうか）	←→↘↓↙←+AB	武	素	素
●闇超力				
幻魔操掌（げんまそうしょう）	↓↘→←↙↓+AB	武		

代表スプレンディッドコンビネーション表

技	コマンド	武	素	素
枷（かせ）	B-A-B-B	武	素	素
散（はらら）	A-B-A-↓B		素	
泡沫（うたかた）	A-B-A-→C-↓↘→B	武	素	素
宴（うたげ）	A-B-B-A-D		素	素
●闇コンボ				
命露散華（めいろさんげ）	A-B-A-B-→B	武	素	素

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。

基本性能

信長は2本の剣を持っていて、ほとんどの攻撃が剣で斬りつける。武器取り出し時は神剣・封の剣を使い、武器収納時には普通の剣で斬る。

タイプとしては奇襲技が多いので、相手の裏をかくような闘い方が望ましい。通常技も強力な技が多いので、チクチク固めるのもいいだろう。ジャンプ攻撃は強蹴り（斬ってるけど）が、判定が強く、裏回りも狙えていいぞ。通常技対空には、しゃがみ強斬りが強い。気持ち早出しで。

武器取りだし時は、➡Bと➡Cが、ともに中段技でリーチも長く、使いやすい。ほとんどの技が長いんだけどね。



跳び込みは強キックで決まり。裏側の判定が異常に広いのだ

必殺技解説

まずは落鳳斬。一瞬だけ無敵時間があるので、超引きつけて対空になる。が、起き上がりに出すのがベスト。

大六天魔鏡は、いかにも飛び道具を跳ね返しそうだが、実際には消すだけ。攻撃判定もあり、超技の飛び道具も消せるが、実用性は低い。

黒旋連環殺は、素手だと最後に相手を浮かせるので、追い討ち可。武器あり時はダメージが大きいぞ。

飛槍天舞は、弧を描いて空中を突進する技。飛び道具を越えて攻撃するといい。飛天雷爪という追加技も出せるぞ。

三界無残は低空かっとび版。瞬殺烈火対応だ。浮いているのだが、結構足払いに負ける。

超力必殺の怨霊爆は、刀の振り上げ部分が対空になりそうだが、ガードされるとスキが大きいので使いにくい。

真超力・獄炎乱剣舞（ごくえんらんけんぶ）

神剣・封の剣を投げつける技で、当たると相手を空中で斬りきざむ格好いい技。

飛び道具を貫通し、超技の飛び道具も打ち消すのだが、ガードされたり打ち消すと、刀が石化してしまうぞ。

闇超力・冥道輪廻（めいどうりんね）

判定が打撃あつかいの投げっぽい技で、ヒットすると相手をマントにくるむ。その後、マントを払うと消えた相手が、上空から血まみれになって落ちてくる。

B、➡Aキャンセルで連続技にするといい。



信長（のぶなが）

滅界覇王信長（めっかいはおうのぶなが）



地上でのカウンター狙いに。対空には使わないほうが無難だ



使い勝手はイマイチ。けずりが嫌なら使ってみる？



浮かせたらジャンプ攻撃や飛槍天舞で追い討ちしよう



3発目はかなりのスキがある。1発目だけ使うのが無難だ



CPUは対空に使ってくるが…



連続技になるので使える方か？



武器持ち時は連続技に組み込める

技コマンド表

●コマンド投げ			
→←↙+D			
●必殺技			
落鳳斬（らくほうざん） →↓↘+パンチ	武	素	素
大六天魔鏡（だいろくてんまきょう） ↓↘→+パンチ	武	素	素
黒旋連環殺（こくせんれんかんさつ） ↓↘→+キック	武	素	素
飛槍天舞（ひそうてんぶ） ↓ため↑+キック	武	素	素
飛天雷爪（ひてんらいそう） 飛槍天舞ヒット後にキック	武	素	素
●瞬殺烈火			
三界無残（さんかいむざん）	武	素	素
天堕（てんをおとし） ←ため→+パンチ			
地割（ちをわり） ←→+パンチ			
人滅（ひとをほろぼす） ←→+パンチ			

代表スプレンディッドコンビネーション表

零炉（ぜろ） B−B−A	武	素	素
霞巳（かすみ） A−→A−A	武	素	素
震無（しん） ↘A−→D−B−B	武	素	素
●闇コンボ			
万象灰塵（ばんしょうかいじん） ↘A−→D−B−D−→B	武	素	素

●超力必殺			
怨霊爆（おんりょうばく） ↓↙←↙↓↘→+AB	武	素	素
●真超力			
獄炎乱剣舞（ごくえんらんけんぶ） ←→↘↓↙←+AB	武	素	
●闇超力			
冥道輪廻（めいどうりんね） ↓↙←→↘↓↙←+AC		素	素

飛び道具にはこの技がいい



逃げるか？　奇襲か？





対空瞬殺烈火で大ダメージ確定!!

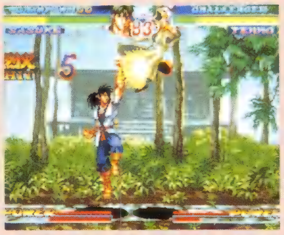
サスケ

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

地上戦ではしゃがみ、立ちの強キックを中心に闘い、たまに蒼空脚・烈で奇襲を仕掛けていこう。前ジャンプの昇りで出すほか、垂直や後ろジャンプの降り際に出し、近づこうとした相手に当てていくのもいい。毎回出すと読まれてしまうので、フェイントも混ぜるように。

相手が跳び込んできた場合は、飛蒼拳で迎撃していこう。弱が確実だが、強＋瞬殺烈火とするとダメージがデカい。無敵時間が短いので引きつけが必要だが。



激引きつければ全段ヒットするぞ

蒼空脚・烈や飛蒼拳でダウンを奪ったら、起き上がりに裏回りジャンプ強キックで跳び込んだあと、→A（中段）としゃがみ弱キック（下段）を使い分けていこう。ヒットしたら、→A（よろける）からはダッシュしてA、B、B、↓B→キャンセル飛蒼拳・瞬殺烈火（疾風烈神撃）、しゃがみ弱キックは3発当ててキャンセル蒼空脚・旋（疾風烈神撃）の連続技を決めよう。

ガードされた場合だが、→Aは少しスキがあるものの反撃は受けにくいので、飛蒼拳で反撃を潰してやるか、ひとまずガードを固めるといい。しゃがみ弱キックは、2～3発当ててからしゃがみ強キックor→Aを出すといい。よろけさせたら、ダッシュ中↘＋D（→弱飛蒼拳）を決めよう。

裏回り強キックで跳び込んだら２択で攻めるべし





中段でしゃがんだ相手をよろけさせたら…



ダッシュで接近して連続技を決めていこう

闇超力解説

サスケの闇超力は、大きく振りかぶった両手を地面に叩きつけ、自分の周囲に衝撃波を発生させる技だ。武器持ち時は出せないので注意。

使い道だが、一応、対空技として使うことができる。ただし、出るまでが遅いので先読みで出しておく必要があるし、空中の相手には全段ヒットしない（最大は6ヒット）。キャンセルで出しても連続技にならないし、ガードされるとスキがある。無理して使う必要はないだろう。



相手の跳び込みを先読みして出しておけば…



一応迎撃可能。これ以外は使い道が見当たらない

闇コンボ解説

まずは相手に向かって突進、飛蒼拳2連発から4体に分身して攻撃を加えたあと、背負い投げで放り投げたところに蹴りを見舞う連続攻撃。

お手軽に大ダメージを与えることは可能だが、NINJAコンボの4発目を↓Bに変えてキャンセル飛蒼拳（瞬殺烈火）につなげば、ゲージを消費せずに同程度の体力を奪えるし、ゲージを消費するなら神撃破につなぐ方が減る。できればこれらの連続技の方を狙っていきたい。



4体に分身して攻撃。だが、左上の1体は攻撃していないのだ



放り投げた相手にトドメの一撃。音が気持ちいいぞ

技コマンド表

●コマンド投げ		
→↘↓↙←＋D		
●必殺技		
飛蒼月（ひそうげつ）	武 素 素	↓↘→＋パンチ
飛蒼拳（ひそうけん）	武 素 素	→↓↘＋パンチ
蒼空脚・旋（そうくうきゃく・せん）	武 素 素	↓↙←＋キック
蒼空脚・烈（そうくうきゃく・れつ）	武 素 素	ジャンプ中 ↓↙←＋キック
●超力必殺		
神撃破（しんげきは）	武 素 素	→←↙↓↘→＋AB
●真超力		
疾風烈神撃（しっぷうれっしんげき）	武 素 素	→↘↓↙←↓↘→＋AC
●瞬殺烈火		
飛蒼拳（ひそうけん）	武 素 素	→↓↘＋BorAB ↓↘→＋パンチ ↓↘→＋パンチ
●闇超力		
蒼神粉砕爆（そうしんふんさいばく）	素 素	↓↓↙←→＋AB
●闇コンボ		
四門殺・逆鱗（しもんさつ・げきりん）	武 素 素	A−B−B−B−→B

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。



やっぱり基本は跳ばせて落とす!!

カムイ

攻略／修羅騎士　鷹

対人戦攻略

対人戦においての闘い方は、やはり中、遠距離での〝跳ばせて落とす戦法〟が有効。この戦法は、まず相手に跳び込ませる意思を持たせなくてはならないのだが、効果的に相手を跳ばす手段として、フェイント（コマンド入力だけや、小技を出してみるなど）を混ぜつつ風牙を撃つといい。



フェイントを混ぜつつ風牙を撃っていき…

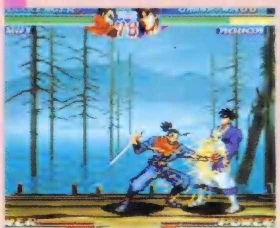
そして、相手がフェイント時に跳び込んだら、無敵時間の長い龍頭牙で迎撃しよう。以上で跳ばせて落とす戦法の完成。あっ、龍頭牙はできるだけ引きつけてから強で出すように。さすれば2ヒットで与えるダメージが高いぞ。



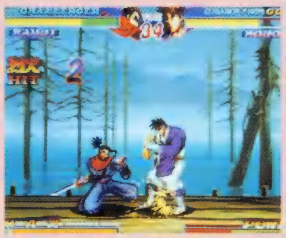
相手が跳び込んできたら龍頭牙。黄金パターンだ

次は、龍頭牙やしゃがみ強キックなどを決め、ダウンした相手への攻め方を紹介していこう。

基本的にはジャンプ強キックを裏回り（7月号格ゲー講座参照）になるように重ね、強キックがヒットしたらそのまましゃがみ弱キック×3↓キャンセル風牙などの連続技へつないでいき、裏回り強キックがガードされた時は、出の早い↘+A（中段）からB、↓Bへつなぎ、キャンセルして風牙or殺鬼（瞬殺烈火）までつないでいくか、しゃがみ弱キックから連続技を狙っていくかの2択を仕掛けていこう。もし、しゃがみ弱キックがガードされた場合でも、そこから↘+Aに切り替えていくといいぞ。



↘+Aは中段。見てからガードするのは困難だろう



ヒットしたら風牙につなげよう

闇超力解説

カムイの闇超力は、忍者刀（御影）を地面に突き立て、目の前に渦を巻いた火柱を3回連続で出す格好のいい技。

出が早くないので、連続技につなぐことはできないうえ、ガードされてしまうと、突進系の技で反撃を受けてしまう。しかし、先読み的な対空として使用できるのだ。また、相討ちの場合こちらがすぐに動けるようになるので、ダッシュしてから龍頭牙で追い討ちをかけることができるぞ。

また、この技は一つの火柱につき、最高3ヒットするので、うまくいけば9ヒットさせることができるのだ。



「滅！」の声とともに刀を地面に突き立てて…



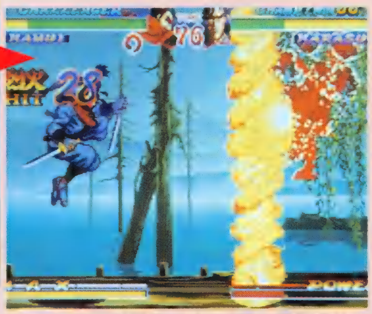
3連続の火柱を発生させる。先読み対空技か？

闇コンボ解説

この闇コンボは最後の➡Bが、きりもみキックの突進で相手をのけぞらせる。その間に後ろジャンプをして相手に火の球を投げつけ、鬼封じ・滅のように火柱を巻き上げるこれまた格好のいい技なのだ。固まっている相手や起き上がりに重ねるのが有効だ。非常に使えるコンボといえるぞ。コンボの最初が中段なので、



きりもみ突進キックから…



火柱を巻き起こす連続攻撃。ガードされてもまず反撃は受けない

技コマンド表

●コマンド投げ	●瞬殺烈火
→←↙↓+D	殺鬼（さっき）　武 素 素
●必殺技	↓↙←+キック
風牙（ふうが）　武 素 素 ↓↘→+パンチ	↓↙←+キック
龍頭牙（りゅうとうが）　武 素 素 →↓↘+パンチ	↓↙←+キック
●超力必殺	●闇超力
火炎陣（かえんじん）・鬼雨（おにさめ）　武 素 素 ジャンプ中→↘↓↙←+AB	鬼封じ（おにふうじ）・滅（めつ）　武 ↓↓↙←→+AB
●真超力	●闇コンボ
鬼烈斬（きれつざん）・血煙（ちけむり）　武 素 →↘↓↙←↓↘→+AC	闇火炎陣（やみかえんじん）・鬼縛（おにばく）　武 素 素 ↘A－A－B－B－→B



雷牙(らいが)

攻略／モリスケ

闇超力解説

包丁を地面に投げつけると、天から一閃の稲妻が落ちて雷ゴロゴロ地帯を造り出す。最初に落ちてくる稲妻にも攻撃判定があり、コレが決まると後の攻撃が全部ヒットする。

雷が爆裂している所をガードさせると、相手側はガードポーズを変えることができない。よって、立ちガードしている相手にはしゃがみ弱キック、しゃがみガードには中段攻撃を出せば相手はガードすることができない。ちょっと卑怯だが非常に強力な戦法だ。

相手の起き上がりに重ねるポイントは、対空として真息吹を当てた直後が狙い目。入力が難しくなるが、少し間合いを詰めてから出すとしっかり重ねられる。

地面に突き刺した包丁に雷が落ち…





しばらく残ったままになる。起き上がりに重ねるのが強い

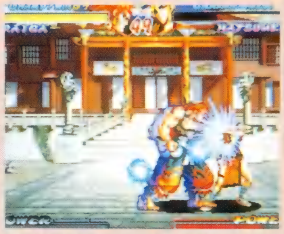
対人戦攻略

雷牙は裏回りを狙える距離まで接近したらすかさず裏回り性能の高い↓+弱キックで跳び込んでしまいたい。地上戦で使える技は立ち弱斬りぐらいしかなく、対空技も昇りジャンプ攻撃のみ。守りに回ると力を発揮できないので、こちらから跳び込んでしまおうというわけ。

裏回り↓+弱キックからはしゃがみ弱キックにつなごう。相手にヒットしていた時はそのまま連続してしゃがみ弱キックをヒットさせる。雷牙は攻撃力が非常に高く、弱足連打だけでもかなりの体力を奪えるのだ。しかも、他のキャラに比べて全体的に気絶値が高く設定されているので、この連続技を2セット決めればほぼ確実に気絶させることができる。

相手がしゃがみ弱キックをガードしているようなら中段の➡+弱パンチに切り替えよう。しゃがみガードしていれば相手はよろけるので、ダッシュ中に↘+強キックで出せるスライディングで追撃だ。

ゲージがたまっている時には超力必殺の雷神召を使ってみよう。攻撃力のある雷の球を装着するので、盾にして突撃できる。雷の球をガードさせている時に、➡+弱パンチとしゃがみ弱キックの2択攻撃を仕掛けると、相手側にとっては非常に見分けづらい。



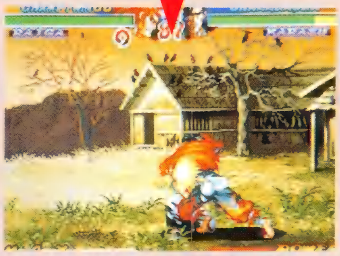
相手は手を出しにくい。2択のチャンスだ

↓+Cで裏に回ったあとは…





下段のしゃがみCに、



中段の➡+Aを織り混ぜて攻めるべし

闇コンボ解説

電撃の効果がついたアッパーカットを3回連続で繰り出す。ビリビリ連続ヒットするので爽快感バツグン、ダメージ量もなかなか。

雷牙には弱技から入る強力な連続技が少ないので、そこそこ減らせる闇コンボを狙ってみてもいいだろう。



電撃をまとったアッパー3連発。サスケと霞には入らないので注意

技コマンド表

技	状態	コマンド
●コマンド投げ		
		レバー1回転+B
●必殺技		
雷撃殺(らいげきさつ)	武・素・落	↓↙←+パンチ
地雷龍(じらいりゅう)	武・素・落	雷撃殺ヒット中に ←↙↓↘➡+パンチ
雷・天龍(いかずち・てんりゅう)	武・素・落	↓ため↑+キック
雷・地龍(いかずち・ちりゅう)	武・素・落	←ため➡+キック
●超力必殺		
雷神召(らいしんしょう)	武・素・落	↓ため↑+BD
●真超力		
閃光雷刃(せんこうらいじん)	武・素	↓↘➡←↙↓↘➡+AB
●瞬殺烈火		
爆雷撃(ばくらいげき)	武・素・落	←ため➡+パンチ ←➡+パンチ ←➡+パンチ
●闇超力		
爆雷陣(ばくらいじん)	武	←➡←↙↓+CD
●闇コンボ		
雷神降臨(らいじんこうりん)	武・素・落	A−B−B−B−➡B

※表の技名後についている武・素・落は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、落は武器落とし状態をあらわしています。


間合いを覚え、先端を当てるようにしたい



天和（てんほう）

攻略／モリスケ

対人戦攻略

素手のリーチが極端に短いので、試合開始時はまず武器を取り出そう。地上戦は棒を突き出す立ち弱斬りでチクチク押し、時折下段のしゃがみ強キックも混ぜよう。しゃがみ強キックは先端部分だけをガードさせれば反撃を受けないので、出す間合いさえ間違えなければどんどん使って構わない。

相手が地上戦をいやがって跳び込んできたら、遠ければ遠距離立ち強斬り、近ければ垂直ジャンプ強斬り、もしくは後ろジャンプ弱斬りで迎撃しよう。遠距離立ち強斬りは判定が非常に強いので、ほとんどの跳び込みを落とせる。全部この技で迎撃したい所だが、近距離だと出ないので、かわりにジャンプ攻撃を使う。


遠めの対空はこれで。少し早めに出そう

素手の時は、しゃがみ強パンチの判定がそこそこ強い。天魔円殺陣も出てしまえば頼りになる。気絶して武器を落としてしまって時のために覚えておこう。

こちらから跳び込む時には、裏回りを簡単に狙える↓＋弱キックが強力。ある程度引きつけて出せば、立ち弱キック×2→しゃがみ強パンチ→呪縛符→（少し歩いて）しゃがみ強パンチ→太極破という連続技が狙える。天和は攻撃力が低いので、チャンスがあったらこの連続技を決めて一気に体力を奪ってやろう。



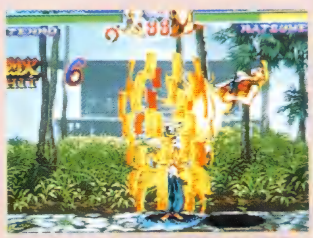

跳び込みは裏回り狙いの↓＋Cがよい

闇超力解説

両手で印を結びながら呪文を唱えると、足元から大量の札が出現して天和のまわりを取り囲み、身を守る札の壁をつくる。

威力はゲージ約1本ほどで、ヒット数は最大で6。見た目は対空技として使えそうだが、出るまでに時間がかかるので潰されることが多い。出てしまえば結構強いのだが、当たり方が悪いと1発しか当たらず威力が低い場合も多い。

この技にゲージを使うのなら、威力の上昇する超力必殺の太極破を使った方がいい、という話もチラホラ。


スーパーなお札バリアは使い道に困る

闇コンボ解説

どこかで聞いたことのあるような名前の闇コンボ。守護獣烈弾のモーションと同じ技で体当たりした後、浮いている相手に上昇しながら天魔円殺陣を3回連続で決める、ハデな闇コンボ。

そこそこ威力はあるので狙ってもいいが、最初の一撃が上段なので跳び込みからの連続技に使うといいだろう。

多段ヒットする守護獣烈弾から…




天魔円殺陣で持ち上げていく。他キャラよりわずかに威力が大きい

技コマンド表

技	コマンド	武	素(黒)	素(白)
●コマンド投げ				
	←↓↙＋B			
●必殺技				
呪縛符（じゅばくふ）	↓↘→＋パンチ	武	素	素
風烈弾（ふうれつだん）	↓↘→＋キック	武	素	素
守護獣烈弾（しゅごじゅうれつだん）	Dボタンを押し続けて離す	武	素	素
閃滅掌（せんめつしょう）	パンチ連打		素	素
天魔円殺陣（てんまえんさつじん）	→↘↓↙←＋パンチ		素	素
●超力必殺				
太極破（たいきょくは）	↓↙←↙↓↘→＋AB	武	素	素
●真超力				
旋刃封邪（せんじんふうじゃ）	→↘↓↙←→↘↓＋AC	武	素	素
●瞬殺烈火				
旋空剣（拳）（せんくうけん）	→↓↘＋パンチ ↓↘→＋パンチ ↓↘→＋パンチ	武	素	素
●闇超力				
修羅放邪（しゅらほうじゃ）	Aボタンため〜↓↙←＋離す		素	素
●闇コンボ				
国士無双（こくしむそう）	近A－B－C－→D－→B	武	素	素



跳び込みさえ返せればかな〜りイケるぞ!!

鴉（からす）

攻略／モリスケ

対人戦攻略

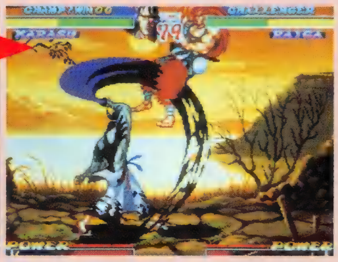
鴉は強力な対空技を持っていないので、相手の跳び込みを返しづらい。しかし、このゲームの性質上、跳び込みをガードしてしまうと中段と下段の2択を仕掛けられてキビシイことになる。できるだけ跳び込みは迎撃したい。



ジャンプが間に合えばこれが安定だ

相手を落とす時に使う技は、リーチの長いジャンプ弱斬りと必殺技の鴉刃、超力必殺の気狂障壁の3つ。

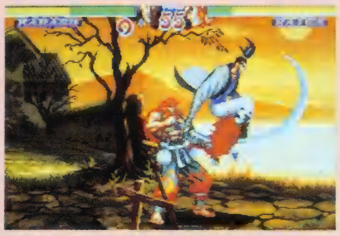
ジャンプ弱斬りは、相手が跳んだのを見てから後ろジャンプして出そう。相手が跳ぶと思われる所に置いておく使い方も有効だ。ただし、通常技で牽制している時に跳び込まれると、技の硬直があるためにジャンプ弱斬りが間に合わない。そういうことにならないために、地上で牽制している時に強の鴉刃を混ぜて攻めよう。鴉刃は出が遅いので見てからでは間に合わないが、置いておくように使うと非常に強力。ガードされてしまうと反撃を受けるが、連続技を食らうほどではないので我慢。気狂障壁は完全な先読み対空技。決まったら空中で追い討ちを入れよう。



たまに鴉刃を出してみる。ヒットしたら起き上がりを攻めよう



リーチの長いしゃがみ弱斬りを中心に牽制して…



裏回りはこんな感じで。心持ち早めに出そう

鴉刃などでダウンを奪ったら、ジャンプ強斬りで裏回りを狙って跳び込み、立ち弱キックからの連続技を決めよう。裏回りが若干難しめだが、写真の位置を参考に狙ってみよう。鴉の連続技は威力があるので一気に体力を減らせるぞ。

技コマンド表

●コマンド投げ	
→←↙+B	
●必殺技	
鴉刃（からすやいば）	武
→↓↘+パンチ	
疾風羽（はやてばね）	素 素
→↓↘+パンチ	
乱れ羽（みだればね）	武
↓↙←+パンチ	
羽刃（はねやいば）	武
ジャンプ中に↓↘→+パンチ	
●超力必殺	
気狂障壁（きぎょうしょうへき）	武 素 素
→←↙↓↘→+AC	
●真超力	
陰陽鴉（おんようがらす）	武 素 素
→↘↓↙←→+AB	
●瞬殺烈火	
闇鴉（やみがらす）	武 素 素
↓↘→+パンチ	
→N→+パンチ	
→N→+パンチ	
●闇超力	
鴉地獄の舞い（からすじごくのまい）	武
←→↘↓↙←+AB	
●闇コンボ	
狂い刃（くるいやいば）	武 素
近A−C−BC−B−→B	

闇超力解説

地面に刃を突き刺す。するとみるみる地に吸い込まれて影に変化し、影から大量の鴉が垂直に飛び出して相手を攻撃する。ボタンを押している間は相手に向かって影が移動し、ボタンを放すと鴉が出現する。

対空技として使えそうだが、出るまでに時間がかかるので実際には狙いにくい。しかも、技が終了すると刃がボロボロになり、一定時間使用不能になってしまうので気軽に使うとあとでツライ思いをするゾ。

また、この技はしゃがみガード不能技になっているので、接近してから相手の起き上がりに重ねて、立ちガード中の相手に下段技である立ち弱キックからのNINJAコンボを決めることもできるぞ。

地面に突き刺した刀は影になり…





ボタンを離すと鴉地獄に。なぜか中段攻撃になっているぞ

闇コンボ解説

刃が宙に浮いて狂ったように相手を切り刻み、最後を決めポーズで締める。ヒット数が多いので気持ちイイのだが、威力の方はそれほどでもなく、使うのはもったいない気もする。

最初の2発を近C、Cに変えると下段始動になる。一応覚えておこう。





刀に命令して（？）相手をさんざん切り刻ませ、刀を振り上げて締める。相手は血ダルマに…

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。

※Nはレバーニュートラルです。



鳳凰（ほうおう）

攻略／風のFLN

対人戦攻略

このキャラにはかなり優れた対空技があるので、「跳ばせて落とす」戦法を活用していこう。スキの少ない飛び道具の空閃光と地烈閃に、しゃがみ弱パンチなどのフェイントを混ぜて跳び込みを誘い、判定の強いしゃがみ強斬りで撃墜するのだ。もちろん、たまっているなら無敵時間のある鳳凰天舞の出番だ！


早めに出せば潰されることは少ない

地上戦の接近戦では連打の効くしゃがみ弱キックを使おう。数発出したあとにキャンセルをかけて地烈閃を撃って間合いを取ったり、相手が食らっているなら技の出が早い鬼神斬から瞬殺烈火につなごう。しゃがみ弱パンチも判定が強めなので、相手の技を潰す感じで使えるぞ。

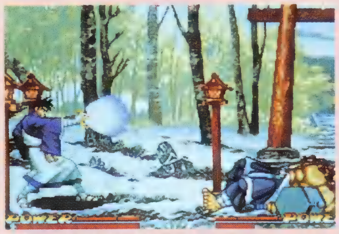
中段攻撃の➡+Cは、リーチが結構あり判定もまずまずの強さなので、相手の起き上がり時にしゃがみ強キックとの2択をかけたり、跳び込み攻撃を昇りジャンプ弱キックなどで落としたあとの着地にバリバリ使っていこう。相手が食らったら、もちろん鬼神斬から瞬殺烈火だ!!

超力必殺の破邪・霊波動はコマンド入力後にボタンを押し続けることによってゲージをためることが可能だ。相手がダウンしているときなどが使うポイント。真超力、大日遮那招来は使い所が難しいが威力が高いので、先読み対空技として利用したい。



すかさず瞬殺烈火を叩き込み、確実にダメージを与えていこう

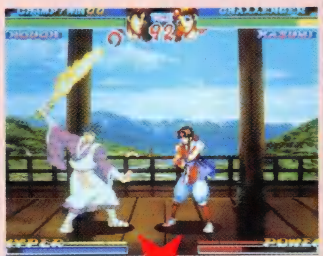
中段攻撃で相手をよろけさせたら…

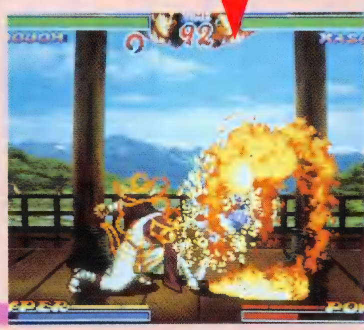

MAXになる前に発射するように

闇超力解説

鳳凰の闇超力、この技はグレートとしか形容できない技だ。まず武器である三鈷双剣〝迦桜羅〟から光る刃が出る。そしてそれを大きく振りかぶって炎をまとわせた後、一気に斬り下ろす!! とにかく見た目が派手で格好いい。

しかし、剣を振り降ろして炎が出るまで攻撃判定が出ないという凄い欠点があるので、ゲージを使ってまで使う価値があるのだろうか？ グレートな技であることは間違いないのだが…。


炎の刃を振り下ろして攻撃するのだが…


この直前までは攻撃判定がない

闇コンボ解説

闇コンボの鳳凰飛翔は見た目がとても美しい技だ。相手を2回蹴ったあとパンチを一発入れ、鳳凰天舞も2回決める。それらを食らいながら空中へ吹きとんでいく相手にトドメとばかりに大日遮那招来をブチかます、まさにデンジャラスな大技だ。使いどころとしては、やはり跳び込み攻撃からの連続技が妥当だ。一度使用すると技がガードされてしまってもゲージがなくなってしまうので、闇コンボを使うなら確実にキメよう!!


鳳凰の闇コンボはまず鳳凰天舞を2連発、そして…


トドメは仏サマー!

技コマンド表

●コマンド投げ	
←→↘↓+B	
●必殺技	
空閃光（くうせんこう） ←ため→+パンチ	武 素 素
地烈閃（ちれつせん） ←ため→+キック	武 素 素
鳳凰天舞（ほうおうてんぶ） ↓ため↑+キック	武 素 素
●超力必殺	
破邪・霊波動（はじゃ れいはどう） ↓↙←→+AB	武 素 素
●真超力	
大日遮那招来（だいにちしゃなしょうらい） ←↙↓↑+AC	武 素 素
●瞬殺烈火	
鬼神斬（きしんざん） ←↙↓↘→+パンチ ↓↘→+パンチ ↓↘→+パンチ	武 素 素
●闇超力	
無双太陽剣（むそうたいようけん） →↘↓↙←→↘↓+AC	武
●闇コンボ	
鳳凰飛翔（ほうおうひしょう） 近D−D−A−➡B	武 素 素



ナツメ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

ナツメは女性キャラの割に攻撃力があり、出るのが早くスキのない必殺技が多い。さらに魅力的なのはNINJAコンボの途中に中段技が含まれていること。スピードも申し分なく必殺技やジャンプで近づきキャンセルのかかる通常技などを当ててドンドン押していける、いわゆる攻めキャラだ。そういう点をふまえて戦法を立てていこう。

まず、遠い間合いからいかに相手に近づくかだが、↓↘➡⬅➡+B（特殊技）の中段や必殺技の轟斬斧がいい。Bの突進する中段技のあとは、しゃがみ強蹴りや➡Aで相手のガードを上下にゆさぶりつつ、裏回りジャンプ攻撃などで攻めつつNINJAコンボや連続技を狙おう。

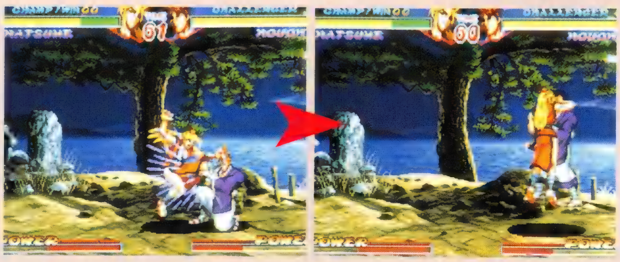
ガードに徹してるようなら、イキナリ2択にいったり、しゃがみ強パンチキャンセル↓↘➡⬅➡+Bの中段技か必殺技につなごう。轟斬斧のあとは刃空斬で反撃を潰したり、ガードしているようならコマンド投げといった攻撃が結構使える。刃空斬は無敵時間こそ短いが、着地後のスキもなく充分対空として信頼できる。

飛鳥は投げたあと拾わなければならないが、相手の飛び道具は抜けるし、空中でキャッチしてジャンプ攻撃が出るので問題ない。基本は相手に攻撃させるスキを与えずガンガン攻めることだ。



しゃがみ強パンチキャンセル…

特殊技の突進中段。ガードされても先に動けるぞ



コマンド投げと刃空斬を使い分けて攻める

スルドイ轟斬斧で一気に接近して…

闇超力解説

ナツメの闇超力『極流獄殺掌』はその名前からも解るように、恐ろしくパワフリャ～な技。コマンド入力後、すこし前進して相手の腹部辺りに拳を激しく打ち込み、最後は相手を吹き飛ばしフィニッシュ。しかし、見た目とは裏腹に使い勝手が悪く、一見対空になりそうだが、相打ちや一方的に負けるので連続技に組み込もう。でも、ムリして連続技に組み込まなくても、ナツメはほかに簡単で強力なコンボがあるので、狙わなくてもいいだろう。



連続技用。それ以外の何者でもない

闇コンボ解説

↘Aからはじまり16発もの激しい突きや蹴りをたたき込む。まさに観るものを魅了するだろう。ダメージ的に見ても申し分ないので、超力ゲージをケチらず相手のスキに狙っていこう。

しかし、この闇コンボにも弱点があり、↘Aの出が遅くて跳び込み攻撃から連続技にならないのが残念。1発目は➡Aの中段攻撃でもいいので、こちらをおすすめするぞ。

跳び込み攻撃からつなごうとするとガードされてしまう





合計16ヒット。途中に中段と下段が混じっているのでガードされにくい

技コマンド表

●コマンド投げ	
←↓↙+D	
●必殺技	
刃空斬（じんくうざん）	武 素 素
→↓↘+パンチ	
百鬼連砕（ひゃっきれんさい）	武 素 素
↓↙←+パンチ連打	
轟斬斧（ごうざんぷ）	武 素 素
↓↙←+キック	
飛鳥（あすか）	武
←↙↓↘→+パンチ	
●超力必殺	
天破烈脚（てんはれっきゃく）	武 素 素
→←↙↓↘→+CD	
●超真力	
鏖殺・幻夢繚乱（おうさつ・げんむりょうらん）	武 素 素
→↘↓↙←↓↘→+AC	
●瞬殺烈火	
踏破穿撃（とうはせんげき）	武 素 素
↓↘→+キック	
↓↘→+キック	
↓↘→+キック	
●闇超力	
極流獄殺掌（きょくりゅうごくさつしょう）	素 素
→↘↓→↘↓+AB	
●闇コンボ	
無鴛流瞬撃・鏖（むえんりゅうしゅんげき・みなごろし）	武 素 素
↘A−→A−→A−A−→B	

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。

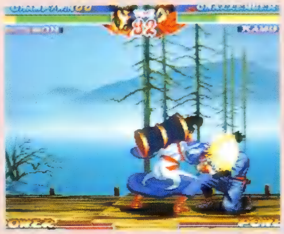


長〜い中段攻撃で怒濤の寄り!?

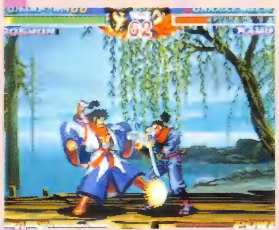
ゴエモン

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略



スキを見てドスコイで押していこう



立ち弱Kは下段。中段を警戒する相手に嫌がらせしよう

↘Aの突進中段攻撃が強い。リーチが長く、出るのも結構早いのだ。相手の技の空振りなどを狙って出していこう。

接近戦ではしゃがみ弱パンチ（素手なら連打可能）が有効。ここから↘Aとしゃがみ強キックの2択を仕掛けよう。

下段の遠距離立ち弱キックをコツコツ当ててから↘Aを出すのもいい。また、しゃがみ強パンチも下段で、ヒット時は間合いによりキャンセル天誅爆・瞬殺烈火（真なら確実）が入るので結構使えるぞ。↘Aは、ヒットしたらB、B、➡Bとつなげば5ヒットになる。ガードされた場合は、5発目に➡B（中段）を出すか、⬇D（下段）を出すかを使い分けたり、途中で止める、もしくはタイミングを遅らせて出したりすれば反撃を受けにくくなる。

そのほか、素手時のジャンプ中⬇Bはリーチが非常に長い。遠めから接近するのに使えるほか、中間距離で垂直ジャンプから出すのも有効だ。

対空技は、近いときは近距離立ち強パンチ、遠いときはしゃがみ強斬りと垂直or後方ジャンプ強斬りが使えるのだが、イマイチ確実性に欠ける。鉄球火炎獄は先読みで出せば結構強く、ゲージが半分以上あれば威力もなかなか。しゃがみ強キックをガードさせて鉄球火炎獄を出す、といった引っ掛けも安直だが有効だ。



この部分が対空になる。跳び込みへの牽制として使うべし

闇超力解説

隠し持っていた大量の暗器を、袖の下から伸ばして攻撃、さらに逆の袖からも伸ばして攻撃する。素手時限定の技だ。

リーチはそこそこあるのだが、ややスキがあるうえ、無敵時間も存在しないのでイマイチ使いにくい。一応A、B（NINJAコンボ）からキャンセルで出せばつながり、当然威力もあるので、連続技用に使っていくのが無難だ。キャンセルのタイミングが遅れるとガードされてしまうので注意。



A、Cを素早くキャンセルして出せば…



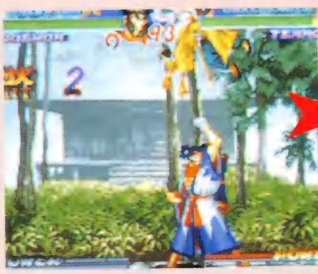
この通り、連続技になる。威力はまあまあといったところだ

闇コンボ解説

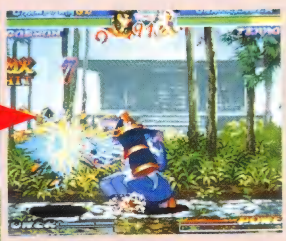
片手で相手をつかんで高々と放り投げたあと、落ちてくる所に気合いを込めた突っ張り（武器持ち時は大筒の柄での突き）を叩き込む技。

一発目の↘Aはリーチの長い中段攻撃で、ゴエモンの主戦力の一つ。ヒットする機会は多いはずだ。威力の方も大きめなので、相手＆自分の体力を見て使っていこう。ガードされたときに出してしまうことだけは避けるように。

ちなみに、つながる組み合わせは技表のものしかない。



通常投げのモーションで放り投げた相手に…



強烈な一撃を叩き込む

技コマンド表

技名	コマンド	対応
●コマンド投げ		
	←⬇↙+D	
●必殺技		
爆煙障（ばくえんしょう）	→⬇↘+パンチ	武 素 素
火炎障（かえんしょう）	⬇↙←+パンチ	素 素
地鉄球（じてっきゅう）	⬇↘→+パンチ	素 素
轟撃砲（ごうげきほう）	⬇↘→+パンチ	武
●超力必殺		
鉄球火炎獄（てっきゅうかえんごく）	⬇↙←→+AB	武 素 素
●真超力		
烈火滅殺掌（れっかめっさつしょう）	←⬇↙→+AC	武 素 素
●瞬殺烈火		
天誅爆（てんちゅうばく）	⬇↘→+キック ⬇↘→+キック ⬇↘→+キック	武 素 素
●闇超力		
暗器双邪業（あんきそうじゃぎょう）	←→⬇↘+AC	素 素
●闇コンボ		
滅殺・鉄拳誅（めっさつ・てっけんちゅう）	↘A−B−➡B	武 素 素



3発目の➡Aはスキがないうえ威力も大きめという、非常にお得な技なのだ



雲仙（うんぜん）

攻略／ジェイケイ

対人戦攻略

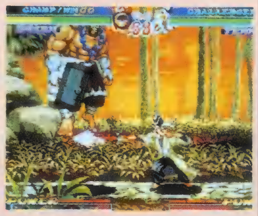
基本は接近してのラッシュ。おもに、武器持ち時のC、C、➡Aを使って攻めていこう。ガードされてもこちらが先に動けるので、少し歩いてC、C、➡Aをしつこく繰り返したり、意表を突いて大獄殺弾を狙っていくといい。また、1発目のCは下段攻撃なので、中段攻撃始動の➡A、B、➡Aを混ぜていくとさらに強い。

ヒットした場合は連続技につなぐ。C、C、➡Aと➡A、B、➡Aのどちらからも、B、Bがつながって5段になる。また、➡Aで止めたあと、さらにC、C、➡Aをつなぐことも可能。➡Aのあとわずかに歩くようにすれば、3発×2セット+5発まで決まるぞ。

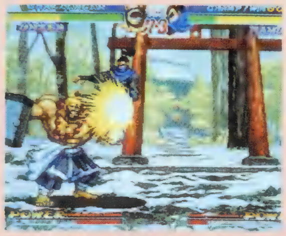


うまくつなげばこの通り。あひ〜

相手に近づく手段だが、強力な対空技を持たない相手には、跳び込むのが手っ取り早い。相手が技を出すときに跳び込むのが理想だ。対空技のある相手には、大粉砕撃で迎撃するなどでダウンさせ、起き上がりに裏回りジャンプ強キックで跳び込むといい。大粉砕撃は、引きつけて出せば（しゃがみから出すといい）かなり強いぞ。当てたら前に進まないと裏回りに行きにくいので注意。



こんな感じで跳び込めれば、対空技で落とされることはない



引きつけてこの部分を当てるように

最後に、接近戦で役に立つ連係を1つ。真息吹を使い、硬直が解けると同時に黄泉送りを決めるのだ。真息吹中は無敵状態で、終りにスキもないため、ジャンプされない限りほぼ確実に決まるぞ。

闇超力解説

コマンドを入力すると、まず片手を凪ぎ払うように叩きつけ、これがヒットすると腹のあたりをつかみ、さらにボディブロー→叩きつけ→張り手の連続攻撃をお見舞いする。

一見投げ技っぽいが、実は打撃技扱いで、立ち、しゃがみガード共に可能。リーチも短かいし無敵時間もないので、使いにくい技だ。一応、ジャンプ強攻撃を引きつけて当てて着地で出せば連続技になるので、因果応報で気絶させて決めると面白いかも。

闇コンボ解説

炎をまとった張り手を、左右交互に6発繰り出す、思わず「すもうパワーにはまいったな」といいたくなる技。

ゲージを消費してしまうだけあり、威力はなかなか大きいし、雲仙は結構ゲージが溜まりやすいので、ガンガン使って構わない。ただし、ガードされている時には出さないように。ゲージがなくなるうえに反撃を受けてしまうぞ。

出せる組み合わせは他にもあるので、色々と試してみるといい。

下段始動のC、C、D（武器持ちのC、C、➡A）からつなげるのが実戦的だ。



どすこ〜い、どすこい。すもうパワーにはまいったな

技コマンド表

●コマンド投げ	
↙⬇↘➡+B	
●必殺技	
大粉砕撃（だいふんさいげき） BD同時押し	武 素 素
大獄殺弾（だいごくさつだん） 接近して⬇↙➡↘⬇↙⬅+パンチ	武 素 素
因果応報（いんがおうほう） ⬇↙⬅↖+パンチ	武 素 素
大地鳴動（だいちめいどう） ➡↘⬇↙⬅+パンチ	武 素 素
罪人裁き（とがびとさば） ➡⬇↘+パンチ	武
●超力必殺	
命脈微塵（めいみゃくみじん） ⬅ため➡+AC	武 素 素
●真超力	
黄泉送り（よみおく） ⬅➡↘⬇↙⬅➡+AC	武 素 素
●瞬殺烈火	
懺悔覚悟（ざんげかくご） ⬇↘➡+キック ⬇↘➡+キック ⬇↘➡+キック	武 素 素
●闇超力	
引導渡し（いんどうわた） ⬇↙⬅↙⬇↘➡+AC	素 素
●闇コンボ	
怒濤・炎獄殺（どとう・えんごくさつ） A−B−B−➡B	武 素 素

※表の技名後についている武・素・素は、武が武器持ち状態、素は武器収納状態、素は武器落とし状態をあらわしています。

ついてこれるか？ この超スピード



霞（かすみ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

霞は登場キャラ中トップレベルのスピードとリーチ（武器持ち時）を備えている。その特徴を生かして、遠距離ではリーチの長い技で牽制し、一気にダッシュやジャンプで近づいて連続技を決めたり、連打の利く小技で相手を固めるといった戦法が有効。

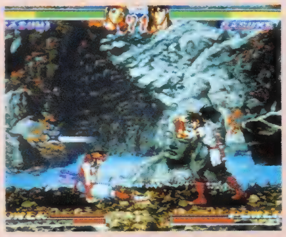
では、具体的にどういった技を出していくか？

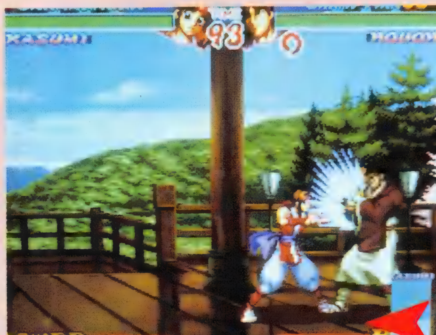
まず中間、遠距離戦では武器を持っていた方がよく、立ち強斬りやしゃがみ強斬りで牽制する。相手が跳び込んできたら、旋風機のように刀を回す↘Bを対空として使おう。判定の強い技などには負けることもあるが、早めに出しておけば充分使える。他にも垂直ジャンプ弱蹴りを出したり、いったん後退しつつ緋龍閃や緋天脚で攻撃に転ずるというのも有効な戦法だ。

飛び道具がきたら、しゃがみ強蹴りで抜けよう。地を這うもの、特殊、多段の飛び道具は抜けられないが、慣れれば簡単なので、覚えておいても損はない。

接近したら武器収納して、連射が利きキャンセルのかかるしゃがみ弱パンチや、判定が強く押していけるしゃがみ弱蹴りで固めよう。しゃがみ弱パンチが入ったら瞬殺烈火などの連続技を狙え。しゃがみ弱パンチをガードされたら、しゃがみ強パンチキャンセル緋閃肘撃～瞬殺烈火の連係が強いのでドンドン使おう。


これはヤバイ間合い。少し遠めで


結構簡単。キャンセル時も可能だ


緋閃肘撃で固める。スキがないので続けて攻めていこう

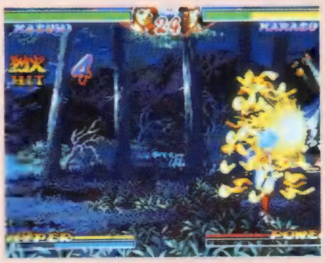

しゃがみ強パンチキャンセル…

闇超力解説

霞の闇超力、その名も緋旋円舞陣。ピロリロリ～ンというとてもウハウハな効果音とともに霞がバレリーナ状態になり自分の世界へと突入。その周りをなぜかバナナの皮らしき物体（蝶）が飛び回る。見た目はハデで強力そう。

しかし、美しい華にはトゲがあるとはよく言ったもので（笑）、攻撃範囲は見た目ほど大きくないうえに、攻撃判定も弱く無敵もない。しかも硬直だけは長く、判定の強い技には楽勝で負けてしまうのだ。今のところ、ゲージは闇コンボに使う方がいいだろう。


一見対空っぽいが、実はダメだったりする


画面端なら緋旋蹴で浮いたところに決まる。キャラ限定だが

闇コンボ解説

霞の闇コンボは『奥義・花蝶繚乱』。パンチを4発くりだし、闇超力に似たバレリーナ技を決めるもの。ハデな上に非常に強力。ゲージがたまったら狙っていこう。使い所としては、簡単な方法として跳び込み攻撃から入れる。また、1発目は→Cの中段攻撃でもOK。Bボタンを連打すると技が化けやすいので注意しよう。あと、この闇コンボにはウハウハなおまけがついているが、それはまだ秘密。



おまけは来月号のお楽しみ…

技コマンド表

技	コマンド	使用条件
●コマンド投げ		
	↓↙←→+B	
●必殺技		
卦脚円旋蹴（かきゃくえんせんしゅう）	↓↘→+キック	武 素 素
緋旋蹴（ひせんしゅう）	→↘↓↙←+キック	武 素 素
緋龍閃（ひりゅうせん）	ジャンプ中↑↓+キック	武 素 素
緋天脚（ひてんきゃく）	↓ため↖or↗+キック	素 素
転身旋風（てんしんせんぷう）	緋天脚中にパンチ	
緋天蹴（ひてんしゅう）	緋天脚中にキック	
緋円舞	緋天脚中に相手の近くで ↑以外+キック	
●超力必殺		
緋閃肘撃（ひせんちゅうげき）	←ため→+AB	武 素 素
●真超力		
緋燕閃（ひえんせん）	→↘↓↙←→+AB	武 素 素
●瞬殺烈火		
緋斬撃（ひざんげき）	↓↘→+パンチ ↓↘→+パンチ ↓↘→+パンチ	武 素 素
●闇超力		
緋旋円舞陣（ひせんえんぶじん）	↓↓↙←→+AC	武
●闇コンボ		
奥義・花蝶繚乱（おうぎ・かちょうりょうらん）	近B－B－A－B－→A	武 素 素



神風拳™

新たなる奥義 超神拳技の存在が発覚! なぞのキャラの続報も!!

解析、攻略／ジェイケイ、DSP-たろりん

ザウルス	格闘アクション	338M
MVS 発売中 98,000円	カセット 7月26日発売予定 価格未定	CD 8月23日発売予定 7,800円

天変地異技を超える超神拳技とは・・・

神風拳には、天変地異技を超える超神拳技が存在することが確認された。今回は、スサノオ、孫悟空、さらに紊天の超神拳技を公開しよう。技を出す条件や、他のキャラクターの超神拳技&コマンド表は、来月公開の予定なので今回は3人でゆるしてね。先月紹介した謎のキャラクターの正体も、今月でついに明らかになるぞ。

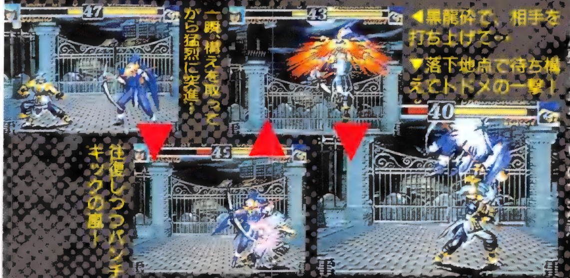
破壊神(はかいしん)スサノオ

蒼明風雷拳(そうめいふうらいけん)
↓↘→↓↙←+CD

高速で突進していき、食らった相手に大量の打撃技を叩き込んだあと、連続の黒龍砕で上空に打ち上げ、落ちてくるところにトドメの一撃を加える。俗に言う乱舞技だ。

使い方だが、連続技に組み込んでいくのがいいだろう。弱攻撃→前進攻撃(→+C)→キャンセル蒼明風雷拳がおすすめ。

突進スピードが速いので、遠距離からの奇襲に使ってもいい。ただし、ガードされると反撃されやすいので注意。



一瞬、構えを取ってから猛烈に突進!

往復しつつパンチ、キックの嵐!

◀黒龍砕で、相手を打ち上げて…

▼落下地点で待ち構えてトドメの一撃!

斉天大聖孫悟空(せいてんたいせいそんごくう)

猿法術(えんほうじゅつ)
→←→←→+ABC

3体の分身が相手に突進していき、1体でもヒットすると本体も突進。如意棒でボコボコにしたあと、槍身二起脚で燃やしてフィニッシュ。

出るのは遅いので連続技には使えないが、スキが小さいので遠距離から放つと結構強い。また、しゃがみ強パンチで転ばせてキャンセルで出すと、相手キャラによってはガードすることができない。



ヒットすると乱舞が発動。ガードされると突進せず、反撃されにくい

猿隙の計? と思いきや、飛ばすのは孫悟空の分身だ

貧乏神紊天(びんぼうがみびんてん)

八門連鎖陣(はちもんれんさじん)
←→←↓↘→+ABCD

まずはフンドシを前方に伸ばし、これがヒットすると竜巻で相手を巻き上げたあと、8体に分身した紊天が1人ずつ攻撃していくという技。

リーチの長い下段技で、連続技に組み込むことが可能。立ち弱パンチ×3→吹っ飛ばし攻撃(→+BC、2ヒット)→キャンセル八門連鎖陣は超強力。スキも小さく、ガードされても反撃を受けにくい。



この技はフンドシを真横にのばす。リーチが長い!

8体の紊天の分身が、1体ずつ攻撃しながら運んでいくのだ!!

※43ページの画面写真は、特殊な基板を使用して撮影しています。

魔神 ベヒモス

破壊、混乱、堕落、滅亡…負の感情と邪悪な意思の元に生まれた者。彼の名は破壊の魔神・ベヒモス。魔王が自らの右腕から生み出した破壊の化身である。

彼が知るのは魔界の闇とその中で血に飢えた魔界の住人たちであった。そんなベヒモスが光に満ちあふれた天界の美しい世界を見た時、これ以上ないほどの破壊の欲望に駆られた。

「この世界のすべてを破壊してやる」



必殺技紹介

ここでは、前回紹介できなかった必殺技を中心に紹介していこう。

ワイルドスナップ

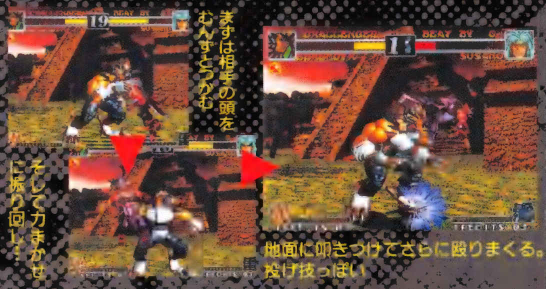
空中にいる相手を地面に叩きつける技。痛そう！



見た感じ対空として使えそうだが…ゲットできるのか？

ハウリングビースト

相手の頭をつかみ数回振りまわしたあと、下に叩きつけ数回殴る。うーん、アルティメットな感じがする技ですな。


まずは相手の頭をむんずとつかむ
そして力まかせに振り回し！
地面に叩きつけてさらに殴りまくる。投げ技っぽい

サキュバス イーリス

魔王の邪悪な思念により、その左腕から彼女は生まれた。氷のような冷酷さと、炎のような残虐性。その力の前にはどんな屈強な神でさえも地に倒れ伏した。

何も欲しいものはない、あるとすれば血を騒がせるほどの闘いのみだった。魔界は彼女にとってもう興味のない世界だった。

しかし今、彼女の興味は別の世界に向けられていた。光満ちあふれる天界へと…。



必殺技紹介

イーリスも前回紹介できなかった必殺技を紹介しよう。

ダンシングニードル

相手の頭の上に乗り、回転してドリルのように相手を攻撃する。

技の名前通り、踊るように攻撃される。なんか悔しいぞ!! この技。



相手の頭上で踏みながら回転する、屈辱的な技だ

キリングチャリオット

自分の翼を車輪のように回転させ、切り刻みつつ上昇。そして真下に叩き落とし、さらにそこにギロチンのように鋭い翼で攻撃する残虐な技。神様じゃなかったら死んじゃうよ（神様でも死ぬって）。


まずは相手に向かって突進、これがヒットすると…
翼で切り刻みながら上昇する
このあと、叩きつけてギロチンの刑に…

連続ガード解説

以前も説明したことがあるが、今回はもうちょっと分かりやすく、説明していこうと思う。

まず最初に連続ガードとは何か？ これは、相手の攻撃をガードし、そのガード硬直中に➡⬅と入力すると、硬直を解除して技を出せるようになるというものだ。成功すると一瞬だけ画面がストップするのですぐに分かるぞ。コマンドは、前方向～後ろ方向でいいので、↘↙でも成立するのも覚えておこう。ただし、連続ガード後は、歩いたり、ジャンプやダッシュをすることはできない。

さらに、連続ガードにはレベル1とレベル2が存在する。1回連続ガードに成功するとレベル1（通常技のみ出せる）となり、このあと技を出さずに次の攻撃をガードし、再び連続ガードに成功するとレベル2（通常技、必殺技ともに出せる）となる。レベルによりガードポーズも変化するぞ。まあ、ほとんどはレベル1で充分なんだけど。

この連続ガード、おもに接近戦での反撃に大活躍する。連続ガード後に出の早い技を出せば、攻撃後に硬直している相手にヒットさせることができるというわけだ。

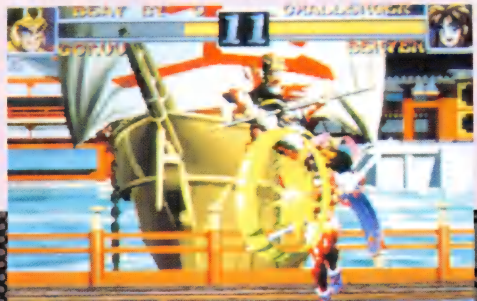
また、連続ガードから出した技はモーション中すべて無敵状態になっている（投げられ判定はあるが）ので、もし相手にガードされても反撃を食らいにくいのも特徴の一つ。

変わった使い方として、複数回けずる技の、最初の1回以降を回避することも可能だ。



これがレベル1。このあとは通常技のみ出せる

空中ガードしたあとも可能。一応、レベル2もあるぞ



連続でくる攻撃に、2回続けて連続ガードするとレベル2だ



チチ・ネネ 対CPU戦攻略

基本戦法

チチ・ネネで対CPU戦を攻略するには、ネネをメインに使っていくとラク。2人の差はネネに風神脚があること。威力が高く、空中でも出せるため、非常に連続技に向いているからだ。連続ガードから連続技で反撃することが基本となるこのゲームでは、このことは重要。毎回、「始め」の声とともにABCD同時押しですぐにキャラをネネに切り替えておこう。

それでは、具体的な戦法の解説に入ろう。

基本戦法①は、遠い間合いでバックジャンプしてから空中ダッシュ弱キックで相手に突っ込んでいくもの。弱キックが地上の相手に当たったら、キャンセル下降攻撃→キャンセル風神脚（空中）とつなぐ。相手が空中にいる時に弱キックが当たったなら、キャンセル下降攻撃→強キック→キャンセル上昇攻撃→風神脚と空中連続技を決めていこう。この戦法は、特に前半ステージで有効。

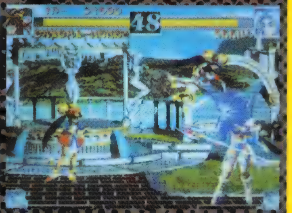
基本戦法②は、空中ガードをしながら跳び込み、相手の対空技を空中でガードしてから連続ガードで反撃するというもの。この場合は、たいてい相手のジャンプ攻撃をガードすることになるので、反撃に使う連続技は強キック→キャンセル上昇攻撃→風神脚の空中連続技がいい。



はじまったら、ふーじんきゃくうが強いネネに変更



対空を出す相手には空中ガード。そして連続ガードから空中連続技だ！

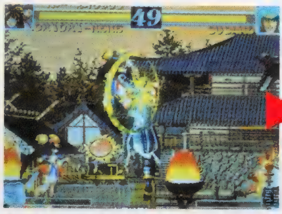


空中ダッシュで突っ込み、連続技を狙う。弱パンチorキックを使おう

対 スサノオ

前半ステージに出現した場合は、基本戦法①が有効。ただし、龍牙裂破を撃っていた時はブレーキ！　爆裂して判定が大きくなるので、跳び越しきれないことが多い。いったん空中ガードで龍牙裂破を防ぎ、あらためてもう一度トライしよう。

後半ステージに出てきた場合は基本戦法②がいい。なぜなら、こちらが空中から近づくとスサノオは黒龍砕を出してくることが多いからだ。よって、黒龍砕を空中ガードして反撃するのがもっとも無難な闘い方といえる。黒龍砕の無敵時間は出かかりのみなので、一発ガードしてしまえば反撃はまったく簡単だ。



後半は対空技を出すので、基本通り空中ガードして…



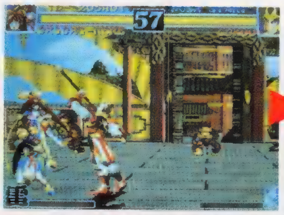
連続ガードを使って反撃していこう

対 孫悟空

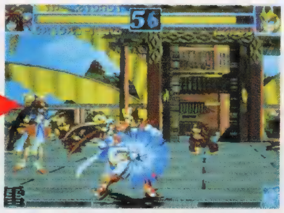
炎殺棍や三連棍が大好きな孫悟空。地上でガードを固めて待っていれば、これらの技を出してきてくれるので、そこに連続ガードからの反撃を決めていくことで、けっこう簡単に勝つことができる。

反撃に使う技だが、炎殺棍はよほど近い間合いでガードした場合でないと反撃が難しい。近くでガードできたならしゃがみ強キックなどを当てていこう。

三連棍を出してきたらチャンス到来。しゃがみ強パンチキャンセルで、強の風神脚が決まるぞ。コマンドはムズいが、キャンセルびりびり砲も入る。スキを見て雷の天変地異ゲージをためておくといい。



おなじみの三連棍を待つパターン。対悟空戦はこれが基本



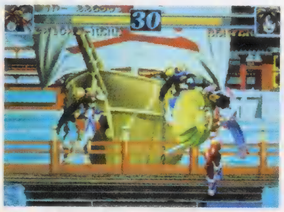
威力の大きいふーじんきゃくにつなげば大ダメージだ

対 弁財天

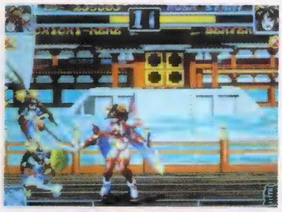
ほぼスサノオと同じ攻略が通用する。

前半ステージで出てきたら基本戦法①、後半に出てきたら基本戦法②だ。スサノオと同じように、空中ガードしながら跳び込むと、弁天は流星斬を出してくるので、空中で連続ガードで反撃していこう（空中投げには注意）。

地上では赤龍双剣をよく出してくる。この技は攻撃判定がすごい早さで連続的に発生しているので、連続ガードを入力することが難しい。連続ガードのコマンドを入力している最中に次の攻撃判定が発生してしまうことが多いので、無難に全部ガードして、反撃は考えない方がいいだろう。



反撃できるのは流星術。ジャンプ攻撃には手を出さないように

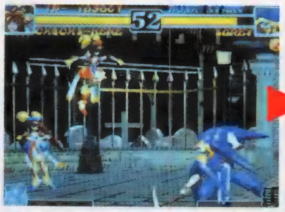


この技に反撃するのは難しい。ガードしてやり過ごすのが無難か…

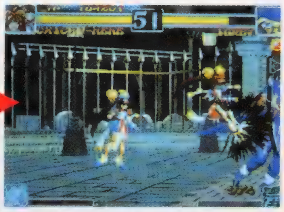
対 イグレット

イグレットは間合いを離してジャンプするとリッパーハーケンを出す性質がある。よって基本戦法①が非常に有効。バックジャンプから空中ダッシュすると、リッパーハーケンを誘うことができるうえに、その上を跳び越していくことができる。スキだらけのイグレットに弱キック→下降攻撃→風神脚の連続技を決めていこう。

注意点としては、ジャンプする時の間合いをかなり離す必要があるということ。ほぼ画面の端と端ぐらいまで離れるようにしないと、ブランブルリングを出されて食らってしまう。逆にこれを利用して基本戦法②も実は効く。



遠いとハーケンを乱発する。空中ダッシュ攻撃の的だ



連続技につなごう。やはりふーじんきゃくがおすすめだ！

対 酒天童子

対孫悟空と同じように、地上でガードを固めて待つ戦法がいい。狙うは連続ガードからの反撃だ。

チャンスは鬼骨砕きと金剛弾きの2つ。鬼骨砕きは最初の蹴りの部分の2発目に連続ガードをかけるといい。金剛弾きの場合は1発目に連続ガードをかけようとすると2発目を食らうことが多いので、2発目にしておこう。いずれの場合も、しゃがみ強パンチ→キャンセル風神脚（またはびりびり砲）で反撃だ。

待っていると、まれに投げられてしまうことがある。通常投げのときは確実に投げ受け身を取ろう（↑↗→or↑↖←）。



暴れまくる酒天童子。連続ガードでの反撃が有効



投げられたら投げ受け身を。連続で何回も入力すると受け身を取りやすい

対 紊天

基本戦法①が有効な相手。こちらのバックジャンプに反応して災念弾を撃とうとしてくるのだが、ほぼ確実にこちらのダッシュ弱キックで災念弾の出かかりをつぶすことができる。

ここで基本戦法①の補足をしておく。地上の相手に対してはダッシュ弱キック→下降攻撃→風神脚（空中）とつなぐのだが、当然これがガードされてしまうこともある。この場合は、着地と同時にくるりんこ投げを狙って見よう。意外とよく決まる。風神脚の途中でCPUキャラが連続ガードから反撃を試みてくることも多いのだが、まず空振りしてくれるので安心。



遠いと災念弾をよく撃つ。まずバックジャンプして…



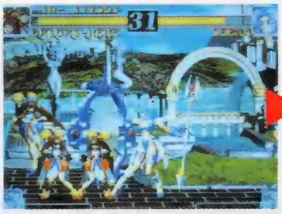
空中ダッシュで突っ込み、技の出はじめを潰してやろう

対 シーナ

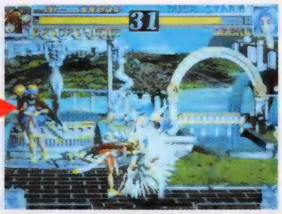
基本戦法②でいく。こちらの空中ガード跳び込みに対し、シーナはジャンプ攻撃かアクアベールのどちらかを出してくる。

ジャンプ攻撃に対しては、基本戦法通りに連続ガードからの空中連続技で反撃。しかし、風神脚を出すと打撃受け身からテイルウィップなどを出されて逆に大ダメージを受ける可能性があるため、弱キック→下降攻撃→強キック→上昇攻撃とつなぐようにするといい。こうすれば途中で打撃受け身をされても反撃を受けにくい。

アクアベールに対しては、「ル」の声と同時に遠距離立ち強パンチを当ててやろう。



アクアベールに対しては、すぐには手を出さないで…



技の終り際にタイミングを合わせて「ホイな！」と攻撃だ

対 チチ・ネネ

8人目には同キャラ対戦が待っている。

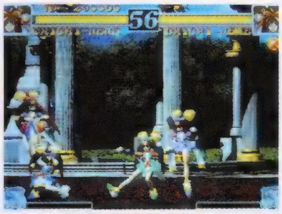
実は、チチ・ネネでプレイしていると、8人目の難易度は高いのだが、逆にパターンが安定するので、基本戦法②を使えばけっこうラクに倒せたりする。

CPUのチチ・ネネは上昇攻撃を対空技に使ってくるので、バシバシ連続ガードから反撃していこう。

ここで注意すべきはまねまねアタック。まねをしている方のキャラの攻撃判定は少し遅れて発生するうえに、本体の方を攻撃してもまねキャラの方は、平然とこちらを攻撃してくるのだ。使われたらしばらく様子を見た方がいい。



この技を出してきたらチャンス。手堅く連続ガードで反撃可能だ



攻撃回数に制限があり、必殺技を出すと元に戻る。放っておこう

ワンポイント対戦アドバイス

対戦でも、ネネの方が使い勝手がいいと思われる。

風神脚は威力が高いし、突進していくので（スピードは速くないけど）連続技にも組み込みやすい。

それに比べて雷神拳はリーチも短く反撃も受けやすいので、いまいちパッとしない（頑張れチチ！　雷神の意地を見せろ!!）。

対人戦ではまねまねアタックが非常に有効。この技の効果時間中は、相手はうかつに連続ガードができない（対CPU戦チチ・ネネ参照）ためだ。相手のガードが固くなれば、くるりんこ投げも決めやすくなる。非常にいい感じだ。

話はガラリと変わって、面白いテクニックを一つ紹介しよう。

チチ・ネネの大きな特徴として、自分（チチ）が空中にいる間も、相方（ネネ）は地上を歩いているという現象がある。

これをうまく利用して、ABCD同時押しのチチ・ネネ入れ替えを空中で出すと、コントロールしているキャラが空中にいる現在のキャラから、いきなり地上にいるもう一方のキャラに変更されるのだ。

キャラが瞬間移動したかのように、突然キャラが入れ替わるので、対戦相手（最初はプレイヤーも）はビックリ！

うまく使えば上下段のガードを惑わすことができる。



空中ダッシュからの上昇攻撃で上空に行き、入れ替えて…



すぐにしゃがみ弱キックなどを出す。かなりトリッキー

弁天対CPU戦攻略

基本戦法


腰旋念珠を早めに出しておこう


少し離れて待つ。これが基本ナリ



そうすれば高い確率でヒットするのだ

対CPU戦での基本戦法は、相手に投げられない程度の間合いを保ちつつ待ち、相手が必殺技を出してきたら、それをガードして反撃していくというもの。

反撃に使う技は、スキの大きい技にはしゃがみ弱パンチ×1～2→立ち弱パンチ→吹っ飛ばし攻撃（➡+BC）→キャンセル濡縛巾がいい。吹っ飛ばし攻撃は1段目をキャンセルしよう。ゲージをためて濡縛転水につなぐのもいい。

連続技が決まるほどのスキがない技にはしゃがみ強キックを、さらにスキの小さい技には連続ガードからしゃがみ強キックを入れていく。相手キャラや必殺技によって多少変わってくるので、詳しくはキャラ別攻略を参照のこと。

相手を転ばせたあとは、起き上がりに腰旋念珠を重ねていこう。これがほぼ確実にヒットするのだ（ガードされても、2、3発目を食らってくれることが多い）。食らった相手は吹き飛ぶので、すぐにダッシュして近づき、再び腰旋念珠を重ねていけば、それだけで倒すことができる。

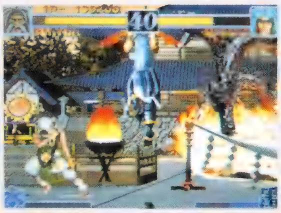
注意したいのが、起き上がりに重ねるタイミング。腰旋念珠は出るのが遅いので、かなり早めに出しておく必要がある。遅いと上昇攻撃を食らってしまうので、失敗に備え、打撃受け身も頭に入れておこう。

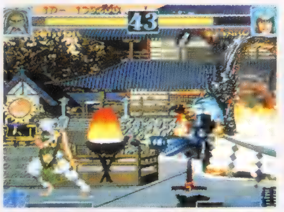
対 スサノオ

基本戦法通りに闘えばOK。スサノオは黒龍砕や龍破落脚を出してくるのだが、反撃できるのは黒龍砕と高い位置の空中龍破落脚。地上での龍破落脚は反撃できないので手を出さないように。相手が歩いてきたら、こちらも後ろに歩き、龍破落脚がギリギリ当たらない間合いを保とう。

黒龍砕や空中龍破落脚を空振りしたら、着地するところに連続技を決める。着地のスキは小さいので、少し早めに攻撃を置いておくように。

腰旋念珠を重ねるパターンも通用するのだが、スサノオは少しばかり起き上がるのが遅い。重ねるタイミングを少し遅らせるように。


この技が狙い目。見逃さず、確実に連続技を決めたい

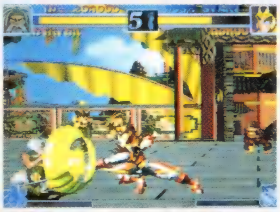

これに手を出すと大抵痛い目にあう。放っておこう。

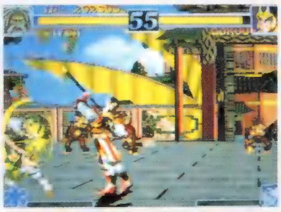
対 孫悟空

孫悟空も基本戦法で勝てる。三連棍を多用してくるので、3発目までガードしたあと、連続ガードから連続技を決めていこう。間合いによってしゃがみ弱パンチの数を減らさないと、濡縛巾につながらなくなってしまうので注意。遠い時は前進攻撃（➡+C）↓キャンセル腰旋念珠が安定だ。

炎殺棍は、如意棒を振り下ろす部分をガードしてしまうと反撃できない。一応、回転部分をガードすれば連続ガードからしゃがみ強キックで反撃できるのだが、あきらめてガードするのが無難。

間合いが遠い時はダッシュ攻撃に注意。しゃがみガードすることはできないぞ。


炎殺棍。こっちはヘタに反撃しようとせず、放っておこう

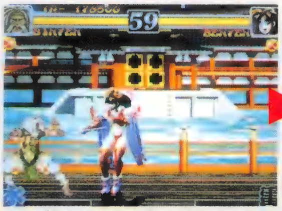

反撃可能な三連棍。連続ガードから連続技を叩き込むべし

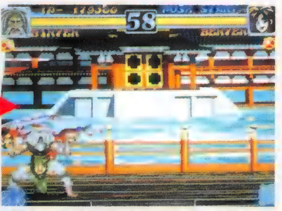
対 弁財天

バージョンの変更で、流星斬をあまり出さなくなってしまったベンテン。待っていると歩いて投げにくるのだ。

攻略法としては、投げにくるのを逆手にとり、相手が歩いてきたところを➡↘⬇↙⬅+Cの受け身不能投げで投げてやるといい。間合いは広めなので、結構吸い込んでくれるぞ。入力が遅れると投げられてしまうので、間合いとタイミングを覚えるようにしたい。一度投げが入ったら腰旋念珠を重ねていってもいい。

また、空中ガードしながら跳び込んで対空の流星斬をガードし、連続ガードを使って反撃して空中連続技を決めていく方法もある。


ズンズン歩いてくるので、このぐらいの間合いで近寄ってきたら…


投げを決めてやろう。失敗に備え、投げ受け身を頭に入れておくべし

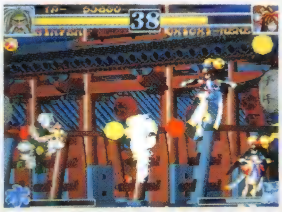
対 チチ・ネネ

スキのある必殺技を使ってこないので、実は強敵。一度ダウンさせたら、腰旋念珠を重ねるパターンで一気に倒してしまうといい。

肝心のダウンさせる方法だが、前半面（4、5面ぐらいまで）に登場した場合は災念弾が有効。バックジャンプの昇り（もしくは降り際）で、低い位置からBボタンで出すとヒットすることが多いぞ。

後半（6、7面）に登場したら基本戦法で。まねまねアタックをよく使ってくるので、そのスキにしゃがみ強キックを当てて転ばせよう。少しでも遅れるとガードされてしまうので、相手をよく見て、素早く反応して出すように。


後半面はまねまねアタックにしゃがみ強キックで転ばせるとよい

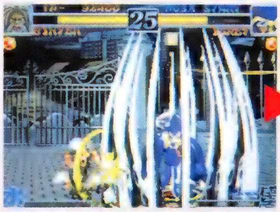

パターンにハメてしまうのが楽で確実。前半面は災念弾で

対 イグレット

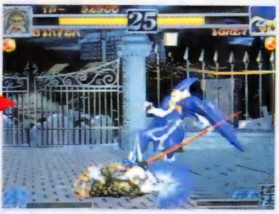
イグレットにも基本戦法が有効だ。出してくる必殺技は、おもにソウルスラッシュとブランブルリングの2つ。

両方ともガードしたあと、前者には連続ガードからしゃがみ強キックで、後者には普通にしゃがみ強キックで反撃しよう。ただし、ソウルスラッシュはしゃがみガード不能なので注意。出るまでは遅いので、見てから反応して立ちガードするようにしたい。

また、雷の天変地異ゲージをためてトラップエッジを出してくることも多い。これは、最後までガードして（近いときは最大3回）連続ガード後にしゃがみ強キックを出せば反撃が可能。



ゲージがたまると連発してくるド派手な天変地異も…



連続ガードを使えばこの通り。最後までガードしてから実行しよう

対 酒天童子

やはり基本戦法でOK。鬼骨砕きを待ち、最後のハンマーパンチまでガードしたあと、連続ガードからしゃがみ強キックで反撃しよう。投げてくることも多いので、間合いは広めにとるようにしたい。

また、遠めの間合いで待っていると跳び込んでくることが多いので、しゃがみ強パンチで迎撃したあと、上昇攻撃→弱パンチ→ダッシュ弱パンチ→強パンチなどの空中連続技を決めていく方法もある。

酒天童子は起き上がるのが早いので、腰旋念珠を重ねる際には注意が必要。腰旋念珠ヒット後は、スキなくダッシュして着地と同時に腰旋念珠を出さないと間に合わないぞ。



相手が飛び込んできたらしゃがみ強パンチで迎撃して…



すかさず上昇攻撃につなげば空中連続技が決まるぞ

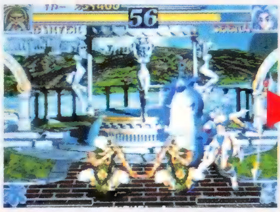
対 シーナ

基本戦法の通り、転ばせて腰旋念珠を重ねていけばOK。シーランチャーは連続ガードからのしゃがみ強キック、ドルフィンロールはしゃがみ強キックで反撃できる。

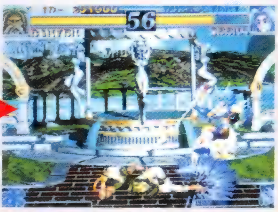
アクアベールに対しては、技の終り際を狙えばしゃがみ強キックが入る。タイミングが早いと、鏡に写った自分に攻撃されるが、ダメージは小さいので狙っていこう。

テイルウイップは、やや遠めの間合いで空振りした時はしゃがみ強キックで突っ込めば勝つ。近い時は手を出すと食らってしまうので無視。

シーナの上昇攻撃は鋭いので、腰旋念珠は早めに重ねるようにしたい。



アクアベールは終り際にタイミングを合わせて…



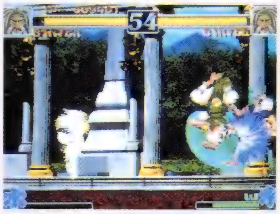
しゃがみ強キックで転ばせよう。慣れれば結構簡単だ

対 紊天

通常キャラで最後に出てくる紊天にも、基本戦法が通用する。濡縛巾や腰旋念珠を出してくるので、連続ガードからしゃがみ強キックで反撃だ。

腰旋念珠は、間合いが近いと最大3回ガードになるのだが、途中で連続ガードを入力すると食らってしまうことが多い。最後までガードしてから連続ガードを入力するようにしよう。

その他、遠めの間合いで待っていると、ほとんど災念弾を撃ってくるので、これを確認したらバックジャンプで避け、空中ダッシュから強パンチ→強パンチ→上昇攻撃…と空中連続技を決めていくこともできる。



空中ダッシュ強パンチだ。高い位置で横に撃たれたら空中ガードしよう



間合いを話して待ち、災念弾を見たらバックジャンプをして…

ワンポイント対戦アドバイス

実はパワーキャラ⁉と噂の紊天。濡縛巾につなぐ連続技はかなり威力がデカい！対CPU戦基本戦法で紹介した連続技は、ぜひマスターしておきたい。連続ガードから決めたりするのが実戦的だ。ただし、間合いが遠いと入らないので、遠い時はしゃがみ弱パンチからしゃがみ強キックにつないで安定しよう。

必殺技の腰旋念珠は、素早く3回当たるため途中で連続ガードするのが難しい。露骨に連続ガードを狙っている相手にはこの技が有効だ。まあ、最後の1発までガードされると反撃されてしまうので多用は禁物なのだが。

ここで隠し技を紹介しちゃおう。コマンドは『空中で↓↙←＋A or B or C』。見た目や出した時のセリフは災念弾と同じなのだが、攻撃判定がなく相手を貫通して飛んでいき、なんと！　着弾点に紊天がワープするのだ。角度やスピードもちょっと違うぞ。BやCで出して空中に出現しても、着地するまでスキだらけなので使えないのだが、Aで出して地上に出現すれば、すぐに動けるようになる。相手の起き上がりなどに、ギリギリ後ろに着弾するようにAで出して、相手の背後にワープ。そこから連続技を狙ったりすると面白いぞ。たまに本物の（？）災念弾を混ぜていけばさらに有効だ。

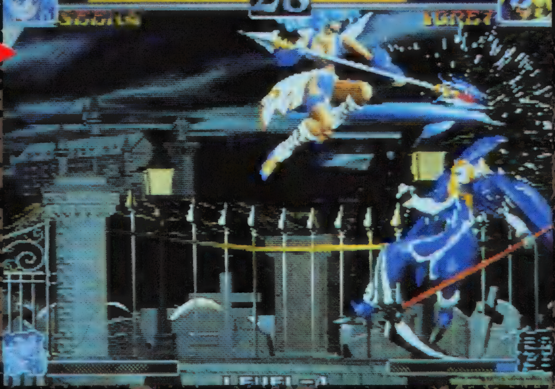


相手の起き上がりにこんな感じでワープを撃って…



背後から連続技を狙う。フェイントも混ぜればさらによい





基本戦法②空中ガードしながら飛び込んで…

連続ガードを使って反撃し、空中連続技につないでいこう

シーナ対CPU戦攻略

基本戦法

対CPU戦の基本戦法を2つ紹介しよう。

基本戦法①は、地上でガードをしながら待つというもの。相手が出してきた技をガードしてから連続ガードで反撃しようというわけだ。一応全キャラに効くのだが、一部のキャラを除いては、投げ技を食らってしまう確率が高い。

この戦法が有効となるキャラについては、キャラ別攻略を見てほしい。

連続ガードから入れる技だが、近い間合いではしゃがみ弱パンチ×2〜4→キャンセル遠距離立ち強キック→キャンセルのシーランチャー。シーランチャーは普通のコマンドと連続技コマンドのどちらでも出すことができるぞ。近距離立ち強パンチ→キャンセルバブルスパイクも強力。

遠距離の時は、遠距離立ち強キックか前進攻撃のどちらかの攻撃でカマンしよう

基本戦法②は、相手に向かって空中ガードをしながら跳び込むもの。CPUキャラはこちらがジャンプすると、それに反応して追うようにジャンプして技を出してくる。それを空中ガードで待ち構え、連続ガードから空中連続技を狙うわけだ。連続技は弱パンチ→上昇攻撃→強パンチ→下降攻撃→強キックがオススメ。

CPUキャラにテイルウィップからみの連続技を決めるのはちょっとつらいからね。



相手によっては空中ダッシュ弱パンチで突っ込むのも有効だ

対 スサノオ

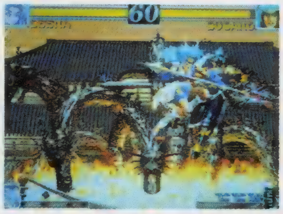
基本戦法②、空中ガードしながらの跳び込みが非常に有効。スサノオがジャンプで追いかけてこなかった時は、着地と同時にバックダッシュで逃げてしまおう。地上にいるスサノオにへたに手を出すと、逆に反撃をされてしまうことが多いので注意。

地上で画面端に追い詰められてしまったら、バックジャンプしてからの空中ダッシュで反対側に逃げる。地上で手を出しても、龍破落脚などを食らってしまうのがオチ。

前半ステージに出現した場合は、反応が鈍くてこちらのジャンプに反応してこないので、普通の跳び込みで素直に攻めていく方が確実かな…。



よく対空技（黒龍砕）を出してくる。空中ガードして…



反撃、そして空中連続技だ。受け身をとられるまで叩き込もう

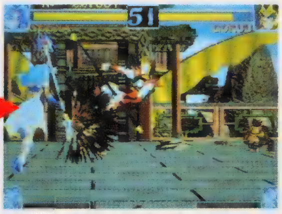
対 孫悟空

三連棍や槍身二起脚、炎殺棍などをよく使ってくるので、これらの攻撃を返していくことで簡単に勝てる。落ち着いて基本戦法①を使っていこう。

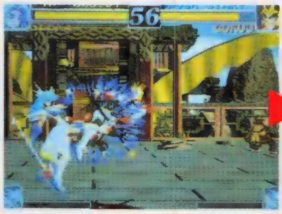
この中でもチャンスなのが三連棍。連続ガードをした時に、相手とほぼ密着した状態になるので、しゃがみ弱パンチ×4→遠距離立ち強キック→キャンセルシーランチャーが確実に入る。

しゃがみ弱パンチ→近距離立ち強キック→キャンセル上昇攻撃なんてのも入るぞ。近距離立ち強キックが相手を浮かせることを利用した連続技なのさ。

他の2つの必殺技にはムリに反撃しない方がいいかな。



上昇攻撃を当てれば、空中連続技につなぐことができるのだ



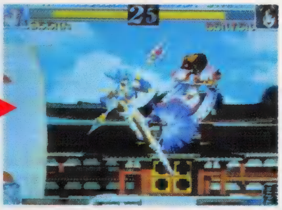
この近距離立ち強キックで少し浮かせたところに…

対 弁財天

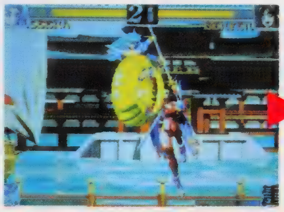
基本戦法②が有効な相手だ。こちらが跳び込むと、よく流星斬で返そうとしてくるので、それを連続ガードで逆に返していこう。まれに空中流星斬を出してくることもあるが、結局は同じ。

前半ステージに出現した場合はあまり流星斬を出してこないので、基本戦法①を使って地上で待ちながら戦った方がラクなようだ。その場合、ベンテンはよく通常技の連続技を出してくるので、そこに連続ガードからの前進攻撃を当てていこう。

赤龍双剣もよく使ってくるが、この技は攻撃判定の出が非常に早いために連続ガードは狙わない方が無難。



連続ガード後、弱パンチから高さによって上昇or下降攻撃につなごう

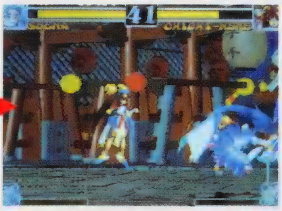


ベンテンに対しても空中ガードだ。対空技をガードして…

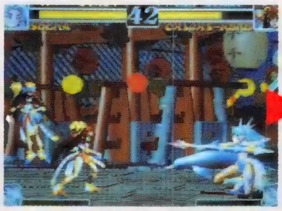
対 チチ・ネネ

間合いを離してしゃがみ弱パンチを出して牽制していると、そのうち跳び込んでくるので、そこを出かかりが無敵のドルフィンロールで返していこう。これの繰り返しで勝てるぞ。

注意する点は、しゃがみ弱パンチを出す時の間合い。チチ・ネネが目の前にいると、彼女たちは、ガードポーズのまま固まってしまう。この状態になってしまったら、バックステップで間合いを離してからしゃがみ弱パンチを再開するように。バックダッシュ中から下方向のためをはじめていれば、すぐにチチ・ネネが跳び込んできてもドルフィンロールが余裕で間に合う。



飛び込みをドルフィンロールで迎撃、再び間合いを離して繰り返そう



このぐらい間合いを離してしゃがみ弱パンチで牽制し…

神凰拳™

対 イグレット

間合いを離してバックジャンプから空中ダッシュで近づくと、イグレットはよくリッパーハーケンを空振りする。その硬直中にこちらの技が当たるので、弱パンチ→下降攻撃→強パンチ→前進攻撃（着地してから）の連続技を決める。これの繰り返しでOK。

空中ダッシュをする間合いがやはりポイント。画面の端と端ぐらいまで離れたところから空中ダッシュしないと、ブランブルリングで返されてしまうぞ。

まれに、リッパーハーケンを出さずにソウルスラッシュを出してくることがある。この場合は、着地してから立ちガードで防ぐように。



リッパーハーケンの硬直に、空中ダッシュ弱パンチを当てて…



前進攻撃までつないでできるだけダメージを与えよう

対 酒天童子

神凰拳の登場キャラの中でも、暴れっぷりNO．1なのがこの酒天童子。必殺技を出しまくってくる。でもその分、基本戦法①がやりやすいからいいんだけどね。

特に反撃しやすいポイントは、鬼骨砕きだ。ただ、このあとは間合いが遠いので、単発のしゃがみ強キックや前進攻撃、もしくは遠距離立ち強キック→前進攻撃で返そう。

地上でガードを固めるとはいっても、目の前まで近づかれてしまうと、投げられてしまう可能性が高いので、この時だけはバックステップで間合いを離すように。

万一投げられてしまったら投げ受け身を忘れずに。



突進技に連続ガードして、遠距離立ちキックから…



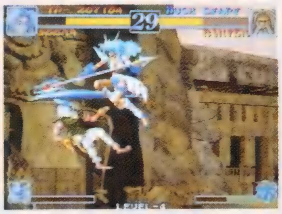
前進攻撃につなぐ。タイミングが変なので連打するといい

対 紊天

空中ダッシュ弱パンチで突っ込んでいくと、災念弾を撃とうとする紊天に突き刺さってくれるので、そこから空中連続技に持ち込んでいこう。空中連続技は基本戦法②のところで説明したものがいい。

弱パンチのあとの上昇攻撃は、紊天との位置関係によって下降攻撃に変えよう。その場合は、強パンチのあとの下降攻撃を逆に上昇攻撃に変える必要があるぞ（上昇・下降攻撃は1回のジャンプで1回ずつしか出せないため）。

他に、アクアベールをひたすら連発するだけの攻略法もある。勝手に腰旋念珠などを出してきて自分で食らってくれて楽しい！



空中ダッシュ弱パンチでもOK。そう、空中連続技につなぐのだ



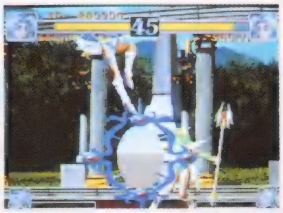
アクアベールだけでなんとかなる。多用してくる腰旋念珠を返せるぞ

対 シーナ

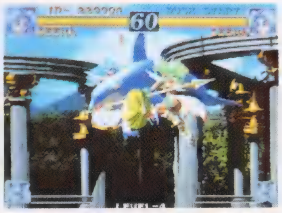
基本戦法②。この辺まで勝ち進んでくると、空中連続技の最中に打撃受け身をとられてしまうことが多くなる。一気にダメージを与えることができなくてめんどうだが、反撃を受けてしまうことはまずないので気にしないように。

こちらの空中ガードしながらの跳び込みに対し、アクアベールを使ってくることが多い。こんな時は、手を出したりせずに目の前に着地すれば、終り際のスキに技を決めることができる。

しかし、パンチ系の技を出すと、なぜかアクアベールの終了寸前の状態に跳ね返されてしまうので、しゃがみ強キックを入れていこう。



アクアベールには着地してから終り際にしゃがみ強キックだ



シーナにも空中ガードで。打撃受け身を取られやすいが充分勝てる

ワンポイント対戦アドバイス

リーチの長い前進攻撃がしゃがみガード不能なので、この技で牽制しているだけで相手にとっては、かなりイヤな戦法のはず…と思いきや、このゲームでは、相手もジャンプしてからの下降攻撃などで暴れまわってくると思う。そうなると、地上でネチネチと相手を攻め続けるのはちょっとムリ…。

そんなこんなで重要になってくるのが、相手の下降攻撃やジャンプ攻撃の返し方。

下ためが完了していれば、ドルフィンロールで華麗に返していけばいいが、ためている余裕は実戦ではあまりないだろう。

こんな時は、連続ガードから近距離立ち強キックを使っていくといい。上方向への判定が大きいので、空中の相手にも当たりやすいからだ。

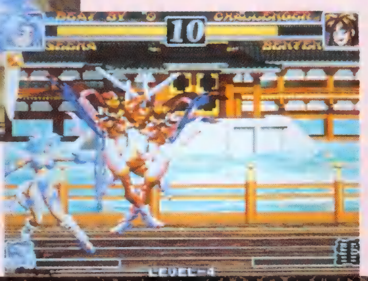
しかし、この戦法も下降攻撃などのジャンプ攻撃を防ぐには、素早く立ちガードをしなければならないので、慣れないと結構ツラいのが難点。

相手が攻め込んできそうだ、と思ったら、アクアベールを出すのも面白い。中間間合いならば、空振りしても反撃を受けないしね。

天変地異ゲージがたまっていれば、大ダメージを与えるチャンス！ 近距離立ち強パンチ→キャンセルのバブルスパイクという簡単かつ強烈な連続技を狙っていこう。



連続技に組み込めるバブルスパイク。ゲージはABCでためよう



相手が攻めてくると思ったら、この技を置いておくのもいい



メタルスラッグ

METAL SLUG™

攻略/DSP-たろりん

ミッション後半攻略&狙えハイスコア

ナスカ | シューティング | 193MB

MVS	発売中	98,000円
カセット	発売中	29,800円
CD	発売中	7,800円

現在、全国のハイスコアラーたちのアツい魂を釘づけ状態の『メタルスラッグ』。先ほどCD版も発売され、ゲーセンだけでなく家庭にもその戦いの場はひろがっている模様。というわけで、今月はミッション3〜6までを一気に攻略。隠し捕虜や隠しアイテムなど、ハイスコア狙いにはかかせないおトク情報も満載だ!

ハイスコア狙いのためのおトク情報をここに公開

全国1千万人のメタルスラッグハイスコアラーのために、隠し捕虜・隠しアイテムなどの情報を公開しよう。

隠し捕虜(前半部分)

まずは前半ミッションでの隠し捕虜。

前号で、クリア時に捕虜救出数が10人以上ならば10万点の特別ボーナスが加算されると述べたが、普通にプレイしていると10人も出現しないため、「なんでだよー!」と思った人も多いかと思われる。その秘密がこの隠し捕虜なのだ。

まずは1面。ボスのシーンの前の坂を昇り切った所に滝があるが、ここに4人隠れている。出現方法は簡単、「ショットで撃つ」。2つある滝にそれぞれ2人ずつ、上に向けてショットを撃つと出現する。

2面。橋を渡り切ったところの下の茂みの中に3人隠れている。ジャンプして下に向けてショットを撃っていると、ヒットマークが出るところがあり、ここをバリバリ撃ち続けていると出てくるというわけだ。

3面はボス戦で、ボスを殺さずにねばっていると上から1人ずつ、全部で4人降ってくる。



この滝に2人…



さらに2人隠れている



フィールドの両端に降ってくる

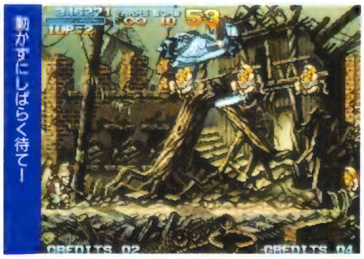


撃つと葉が散る場所を狙え

METAL SLUG™

隠し捕虜（後半部分）

4面スタート直後。画面をスクロールさせずに待っていると上から3人降ってくる。ついでに飛行機も降って（?）くる。


動かずにしばらく待て！

5面。前半の建物の中に2人いる。ここの建物は、窓を全部破壊してから屋根の部分の出窓を破壊すると、捕虜やらアイテムやら山ほど出てきて楽しいぞ（隠しアイテムの所を参照）。



5面は隠し捕虜がたくさん

同じく5面。破壊可能の建物地帯が終わったところ（メタルスラッグが置いてあるところの直前）で、木を撃つと2人出現。上に向けてショットを撃とう。

5面その3。攻略の方でも触れているが、ボスの火炎放射器を破壊すると、中から3人出てくる。

最終面では普通に進んでも10人以上集まるが、ボス戦でねばっているとさらに合計6人も降ってきてくれるのだ。


ボスの下に潜り込め


ボスでねばるのもつらいけどね

えっ!? こんなところにアイテムが!?

続いて隠しアイテム。…といっても、こちらはあまりネタがなかったりする。

まずは、先ほど述べた通り、5面の建物で大量に得点アイテムが出現する。ここでは、路上の自動車や小屋（敵兵がわいてくるやつ）を足場にしてジャンプしないと取ることのできないアイテムが多いので、うかつにこれらを破壊してしまわないように。ここでは全部で得点アイテム×3、R×2、H×1、手榴弾×2が手にはいる。


アイテム大サービスって感じだ

次に6面。後半で、船が岸に乗り上げるシーン。ここで、船から降りて左に歩いていくと、驚くべきことに海の中に入れる。そこは得点アイテム（水中にあって見えないのだが、小勲章かコインのどちらか）の宝庫になっているのだった。


海の中を探ろう

これだけ知っていれば、すぐに140万点ぐらいは出せるようになるぞ。

究極！ 点稼ぎファクトリー

最後は点稼ぎファクトリー、5面での残機つぶしに挑戦だ。ある場所でタイムオーバーまで稼いで死に、稼いで死に、を繰り返す。場所は5面のマップの⑤地点だ。限界点は300万点強。さあ君もレッツMTG、じゃなかったレッツトライ！

2人プレイで別エンディングが？

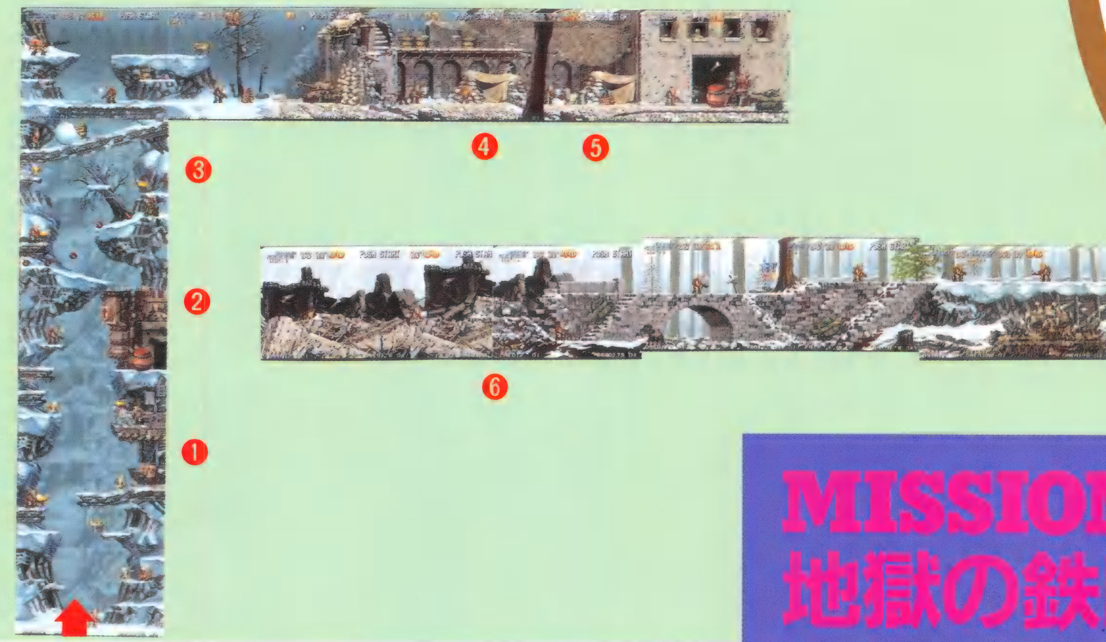
このゲームが2人同時プレイ可能なのは6月号でも書いた通りだが、なんとマルコとターマの主人公2人でゲームをクリアすると、1人プレイのエンディングとは全然違うエンディングが見られることが判明！ 条件自体は単純といえば単純（ただ2人でクリアすればいいだけ）なんだけど、けっこうみんな見たことはないんじゃないかな。これは必見モノだぞ。

他にも2人プレイ時は1人プレイの時にくらべて捕虜が増えていたりと、いろいろと細かい部分のバランスが変わっている（なお、本誌の攻略記事は基本的に1人プレイ時のもの）。「1人で何度もクリアしたよーん」というツワモノの君も、今度は友達といっしょにクリアをめざしてみよう！



このあとイカしたエンディングが!!

ステージ攻略



MISSION3 地獄の鉄騎兵

まだ雪の残るケイトヒルトの谷での反逆軍の国境警備隊との戦闘

ステージ解説

前半部分は上へと進んでいくことになる。まず、スクロールが止まるところ（①）では、パラシュート兵が画面左の方に降下してくる。自分が右にいると弾に追い詰められてやられてしまうので、いったん弾を左に誘導しておいて右によけるように。

②のトラップ地点では、矢印のついたスイッチを撃つと、扉が上に上がる。このスキに火薬タルを撃って破壊しよう。タルを破壊すれば先に進めるようになるぞ。



巨大スイッチをブチブチ押すべし

③地点は飛び移るのがもっとも難しい。足場ギリギリからジャンプするように。

谷を上りきると中ボスとの戦いが待っている。中ボス戦の攻略は後述。

次のシーンはアイテムの宝庫、④地点。ここではスクロールが止まるわけだが、出現するSはすぐには取らずにザコを殺し、スクロールがはじまってから取ろう。そうすると、⑤地点の戦車×3が楽なのだ。

その戦車×3だが、1台目はバリケードの影(左)で撃ち、2台目以降はバリケードの右にいって撃とう。ショットガンは射程が短いので、こうしないと弾がとどかないのだ。

火薬タルを破壊して建物を倒壊させ、さらに進むとメタルスラッグが⑥。すかさず乗り込もう。その後は少しずつ進み、戦車を1台ずつキャノンで破壊していくのだ。



キャノン3発で破壊可能だ

中ボス アレン・オニール軍曹

超スピードで走りまわり、手榴弾とマシンガンを乱射する強敵。ここでハマっている人も多いのではないだろうか？　だが実は、こいつに対しては、うまくいけば簡単に倒すことができるパターンがある。

ここの地形は3段あるが、まず右側の最上段のギリギリ端に位置しておく。そして、中ボスが動き出す（下におりる）のを待ち、動きはじめたら手榴弾を連射！　すると、彼は右に歩いてこようとするのだが、手榴弾をくらって動けなくなり、画面左下でハマる。手榴弾を10発全部使えばまず殺せるはず。

このパターンはまれに失敗することがある。こうなったら、2段目でしゃがんで撃つとよい。軍曹に近寄られたら最上段を通ってすれ違い、反対側にいこう。



手榴弾バリアーで動きを封じてしまえ

ボス SDV-001 超弩級自走砲 "谷王"

メタルスラッグに乗った状態でここまで来ればこいつは楽勝である。

まず、ボス戦が始まったら左に下がりながらキャノンを連射する。ちゃんとキャノンがボスの中央の弱点部に当たるようにすること。画面左端まで下がったら、しゃがんで、手榴弾連射に切り替える。これで秒殺完了だ。

失敗したときのフォローを。覚えることは2つ。飛ばしてくる地雷は着地するまで判定がないので、着地前は避ける必要がないということと、弱点部が光ったらレーザーを撃つ合図なので、これを見たら自機を現在位置から大きく左右に動かして避けるということ。



手榴弾をパスパス投げ込むだけ



横に動くだけで簡単によけられる

METAL SLUG™





MISSION4 死の谷

反逆軍最大の防衛基地、稜線256、通称"死の谷"での戦闘

ステージ解説

①、建物に入ったところでは、火薬タルを破壊してはいけない。上のメタルスラッグを取りにいくには、これを足場にしなければならないのだ。



タルにのって上に登っていこう

②地点では、戦車が乗っている丘を撃って破壊すると、上の戦車が落ちてくる。この戦車につぶされると死ぬので注意。前からくる戦車はキャノンで破壊しよう。弾を撃たれる前に破壊するのがベストだ。

③地点まできたら、注意することが1つある。この少しあとに再びメタルスラッグが置いてあるのだが、ここまでずっと1台目のメタルスラッグに乗ったままだと、この置いてあるはずのメタルスラッグが消えてしまうのだ。



確実にここのメタルスラッグを出そう

こうなるとキャノンの弾数と燃料を損してしまう。よって、ここでメタスラアタックを使ってメタルスラッグをいったん捨ててから、新たに出たメタルスラッグを取り直すといい。

④ここからは数多くの砲台を破壊しながら進むことになる。基本的に、背景に設置されている砲台はショットで撃ち、進路をさえぎっている砲台はキャノンで1発で破壊する、というふうに進もう。

ボス
共同作戦戦車"ジュー&カーン"

慣れれば簡単なボス。

まず、メタルスラッグに乗っている場合(これが理想)。この場合は下の段で戦う。レバーを左下に入れて撃っているだけで下の1台はまったく問題なく破壊できるのだ。



めり込んでしゃがんで撃つだけなのだ

しゃがんでいるので弾は食らわないし、メタルスラッグに乗っているので轢かれて死ぬこともないのだ。下を破壊したら、あとは上の戦車を真下から撃つだけ。

メタルスラッグがない場合は左上で待ち、下の戦車が右にいったらすぐに下の段に跳び下りて手榴弾連射。これだけ。

エネミー・ファイル

何度も戦いを挑んでくる武装ヘリ、R ショーブ。そしてミッション3のマッチョオヤジこと、オニール軍曹。ある意味ボスより存在感のある(?)こいつらのプロフィールをここに公開!

武装ヘリ R ショーブ(ミッション1他)

反逆軍が正規軍の戦車兵力に対抗するために開発した1人乗りの戦闘ヘリ。

武装は対戦車戦においてのメインとなる爆弾投下装置と機首部分にバルカン砲を装備する。このうちバルカン砲は反逆軍のオリジナルであったが、急造された粗悪品だったため、実際の戦闘ではほとんど使用されることはなかったという。

ちなみに、当時の反逆軍のヘリコプターのパイロットの間では手紙を携行してフライトするのがはやっていた。足が長いヘリコプターは哨戒任務に就くことも多く、眼下に知人を発見した場合に落として渡そうというのが建て前であったが、他愛のないおまじないのようなものだったと思われる。

その多くは恋人に宛てた恋文だったという。

アレン・オニール軍曹(ミッション3中ボス)

反逆軍陸上部に所属する怪力無双の勇猛な兵士。

彼の階級は軍曹であるが、これはクーデター発動時に正規軍の重要拠点の1つケイトヒルト基地司令塔に単独で突入、推定でも80人以上の正規軍兵士をほふり、ついにはこれを制圧した軍功によるもので2等兵からの特進である。

この時のエピソードから、"屍の階段を登った男"とあだなされ、上司、部下ともに畏敬の念を込めて"オニ軍曹"と呼んだ。

クーデター後はそのままケイトヒルト警備隊の隊長となり、谷底からはい上がってくる正規軍兵士を地表でしとめようと待ちかまえている。



この手紙にどんなドラマがあったとは…



オヤジの高笑いが雪原にこだまする



❶ ❷



❸ ❹ ❺

MISSION5 圧政都市

反逆軍に制圧された市街地での戦闘。崩れ落ちる町並み、砕け散る商店街のディスプレイ。

ステージ解説

前半部は市街地。ここではゆっくりと進み、窓から顔を出している敵兵を1人ずつ確実に殺していくことが重要だ。止めてある自動車はジャマなので撃ち込んで破壊してしまおう。①で出るメタルスラッグに乗れば、自動車を踏みつぶすことができるぞ。


少しずつ進むのがここの最大のコツだ

②の飛行機地帯は難関だ。この飛行機たちが撃つミサイルは地表スレスレまで降下してから飛んでくる巡航ミサイルなのである。前からくるものは普通にジャンプして飛び越えればよいが、後ろからくるものが問題。


後ろに跳ぶのがポイントなのだ

立ち止まらずに前に進み続けると、ミサイルが自分のすぐ後ろに降下してくるので、そこをバックジャンプでよけよう。立ち止まってしまうとよけられないぞ。

③続けて中ボスのヘリが出現。攻略法は後述。

④壁地帯。2つ目の壁のところで後ろから4面ボスと同じ戦車がくるので、バリケードよりもそちらを優先して破壊しよう。メタルスラッグに乗っていれば轢かれることはないので安心。

中ボス 武装ヘリ Rショーブ

1面で出てきたものよりも爆弾を降らすペースが速くなっていて難しい。少し撃って爆弾がきたら右によける、というのを繰り返すしかない。左右にかわし続けるのはほとんど無理だ。

ボス 万能射程戦闘車 アイアン・ノカーナ

まず、メタルスラッグがここまで残っていたらメタスラアタックをかましてやろう。


下に潜り込めばあとはカンタンじゃ

メタルスラッグに乗っていると弾がよけにくいうえにダメージを与えにくいためだ。

最初は放物線を描く弾を撃ってくる。着弾点が徐々に右か左に動いているので、隙間で切り返して追い詰められないようにすること。

ある程度ダメージを与えると、車体がせり上がって火炎放射器が出てくる。この火炎放射器を破壊して、すぐにボスの下に潜り込もう。あとはこの位置で、飛んでくる誘導ミサイルを撃ち落としながらボスに撃ち込むだけだ。

攻略ワンポイント

ここでは本文で詳しく解説できなかったテクニックを紹介しよう。

まずは無敵技。といってもそれほど大したものではなく、乗り物（メタルスラッグや、最終面の銃座）から降りた直後は数秒間無敵になるというもの。


光っている間は自分は完全無敵になる

弾が迫ってきてどうしてもよけられないという時にとても使えるぞ。乗って降りて乗って…、と繰り返すことでずっと無敵状態を保つこともできる。

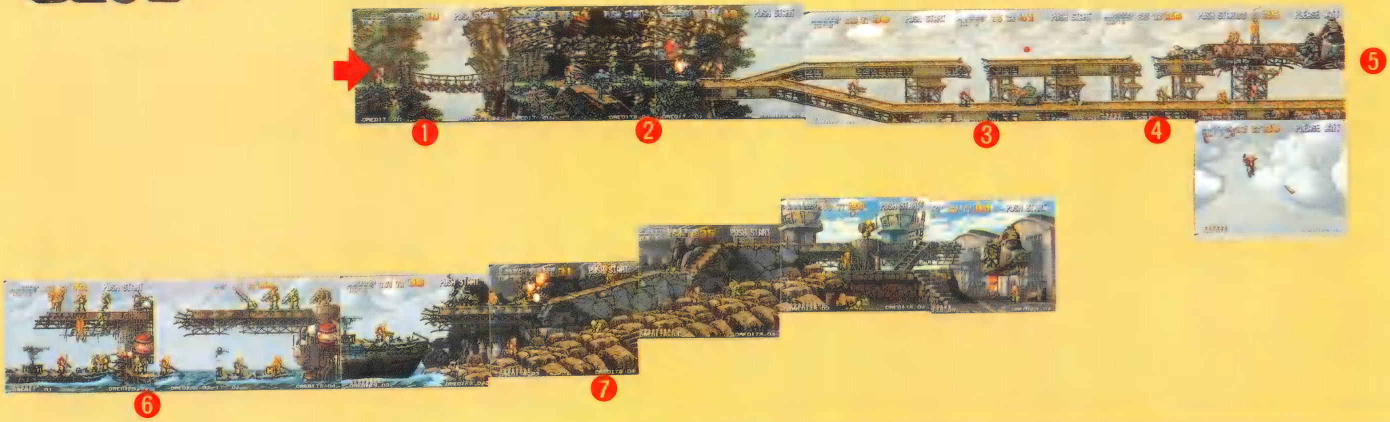
次に稼ぎ技。敵兵は普通に倒すと100点だが、接近してナイフで倒すと300点。よって、兵士がたくさん出てくるところでずっとねばってナイフで殺しまくるとかなり稼げるのだ。しかし、2面の船のところなど、殺しても点の入らない兵士もいる。どうやら露骨な稼ぎを防止するためらしいのだが…。

稼ぎその2。堅い敵は弾を1発当てるごとに100点ずつ入るので、手榴弾などを使わずに地道に撃ち込んだ方が点が高い。ツライけど。

最後に隠しボーナスを。2面のマップ②の、線路のポイント切り替えハンドルを一度左から撃ち、もう一度右から撃って戻すと5千点だ。そのあとの橋の上の得点アイテムは連続ジャンプ（歩くより速い）で取りにいこう。ここは足元が敵に崩されてしまうが、左の船に着地すればOK。


意外と気づきにくい隠しボーナスだ

おまけ。ザコが出す地雷は対戦車地雷なので、メタルスラッグに乗っていない時は踏んでも大丈夫（3面ボスが出す地雷はダメ）。



MISSION6 おもひでの海

海上を味方の潜水艦に乗って進み、反逆軍の海上要塞を攻撃する最終ステージ

ステージ解説

最終面だけあって鬼のような難しさ。マイリマシタという感じ。気合いを入れるべし。

まず、①でいきなり左に捕虜が1人。見逃さないように。そこからゆっくり進んでいき、画面右端に②のバリケードが見えたら立ち止まって破壊。戦車も画面右端にちょっとだけ出してショットで破壊。

そして上の石を破壊して捕虜を出す。この捕虜はSかFのアイテムを出すが、Sは射程が短くなってしまって超使えない。取ってはダメだ。

橋のところはかなりの難関。上の段と下の段を選べるが、下にいくことを勧める。上にいくと爆撃機が出てくるが、下にいくと鉄骨を運んでいるトラックが出るからだ。

このトラック、普通に撃つとかなりカタいが、③に仕かけられている爆薬の上に乗った時に爆薬を撃って誘爆すると1発で壊せるぞ。うじゃうじゃ出てくるザコに対しては画面右端にいるとわりと安全。

その後はゆっくりと進む。ザコが1人でも出てきたら止まって、それを片づけてから進むように。戦車は遠くから手榴弾1発＋ショットで破壊だ。④の、上の段に戦車がいるところでは、後ろからくるもう1台の戦車を優先。手榴弾5発で壊れるぞ。

⑤の捕虜が4人いるところでは、イベントで橋が崩されて船の上に着地するまで捕虜を助けてはいけない。先に助けてしまうとうまくアイテムが回収できないからだ。

潜水艦の上では、銃座を使えば爆撃機とザコを安全に料理できる。

⑥橋脚。ここでは橋の上のメタルスラッグを取りにいかなければならない。ザコを手榴弾で殺し、橋脚に飛び移って上に登ろう。

その後の飛行機が撃つミサイルは上下上下上下、上上上上上の順。



1発で壊せば鉄骨は降ってこなくなる



ここから手榴弾1発＋ショット連射で

中ボス 武装ヘリ Rショープ

2ヵ所で出てくるヘリ。あなどれない敵だ。

1回目は船の上。同時にミサイルを出す飛行機が3機出てくるため、かなりよけづらい。銃座に乗って降りてまた乗って…と繰り返すとずっと無敵状態を維持できるので、このテクを使って飛行機3機をやりすごそう。

船の右端、舳先ギリギリにいくのもいい。安全地帯になっているぞ。飛行機を全部やり過ごしたら捕虜が出したHのアイテムを取って中ボスに撃ち込むべし。

2回目は上陸したあとの⑦地点。まずメタルスラッグに乗ったまま撃ちながら右に逃げ、画面右端までいったら降りる。この時の無敵時間を使って左にいき、今度は左に逃げながら撃つのだ。Hが残っていれば確実である。



海に落ちそうになるくらいギリギリに

ボス 二次放出攻撃ヘリ "ハイドゥ"

真下で戦う。誘導ミサイルと、右から左に移動しながら落としてくる爆弾は撃ち落とし、機銃の掃射は上の段に乗ることで対処。誘導ミサイルはボス戦が長引くと数が増えるので、左の足場を使って跳び越えてよけるといい。あとは気合いと根性あるのみ。



ミサイルをよけ切れるかどうかが勝負だ

ステージ攻略第2弾! 予習の準備はOKかい!?

超鉄ブリキンガー

ドモドモ！　第２回目のステージ攻略は２Ａ、２Ｂステージ。前号で１面を攻略したが、１面で１Ａと１Ｂのどちらに進んでも、２Ａ、２Ｂを選択できるのだ。
攻撃方法によって獲得できるポイント数が変化したり、アイテムの選び方でパワーが増えたり…と、今回も色々面白いことが隠されている。この記事を読めば、君のブリキンガー対策はもうバッチリ！さっそくイッテミヨー!!



攻略／Dr.ちら

ザウルス	シューティング	178M

MVS	発売日未定	価格未定
カセット	７月予定	価格未定
CD	８月予定	価格未定

2A ステージ 月に祈りを

❶ここでまず出てくる3編隊の戦闘機×2は、ゲージをためている状態での打撃攻撃（以降打撃ため攻撃）で倒して、得点アイテム〝ブリキンメダル〟を稼ごう。
そのあとに出てくる戦闘機8編隊も強気に稼げ（ザコ自体には当たり判定がないからね）。



ここは強気で攻めよう

❷ここで出てくる打撃攻撃アイテムはノコギリにしよう。ノコギリにすれば、広範囲に打撃攻撃ができるため、ザコ退治＋点数稼ぎができる。また、この面の中ボス・ボスに、ノコギリでの打撃攻撃でとどめを刺せば、それぞれおいしいアイテムを出してくれるのもお得。
❸自機狙いミサイル戦闘機地帯。理想としては、打撃ため攻撃で戦闘機を倒しながらミサイルを壊せればよいのだが、とても全部は無理。とりあえず、打撃ため攻撃で点数の高い戦闘機を優先的に倒し、ブリキンメダルを取りまくろう。
❹戦闘機が画面の真ん中に固まるように飛んでくるので、固まったところを打撃攻撃。
❺上下から出てくる狙い弾＆爆弾ヘリと、固定ロックオン砲台地帯。安全に稼ぐ場合、固定ロックオン砲台は、画面左側の方をロックオンするので画面真ん中あたりが安全。



敵機が固まった時は稼ぎのチャンスー



早目早目に倒して敵を増殖させるのだー



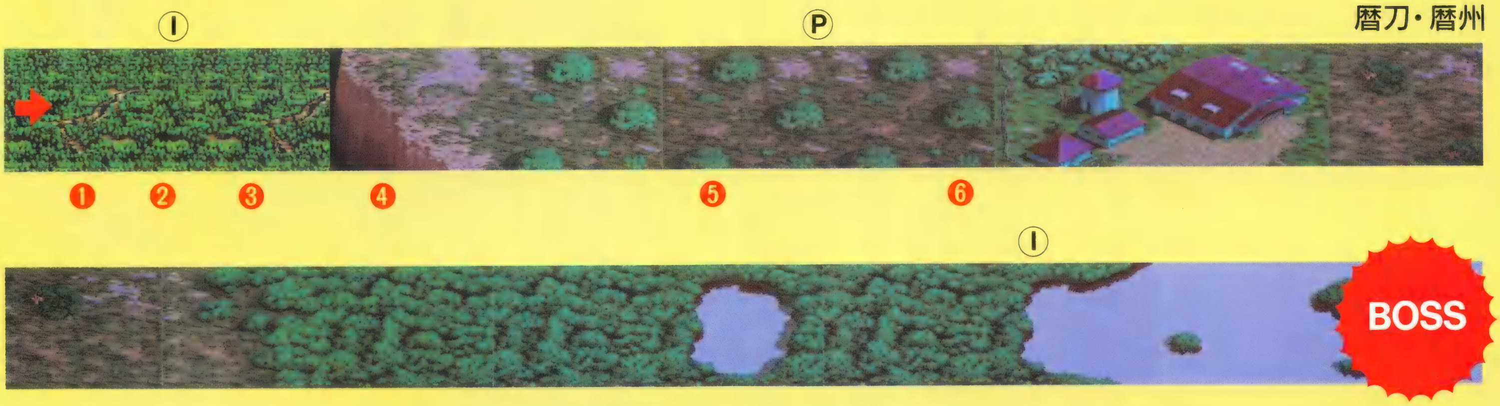
できればこの緑色のミサイルも破壊して置きたいところ…

また、４門ある固定ロックオン砲台は１門４００点しか入らないので、上下から出てくるヘリを打撃ため攻撃で倒して稼いだ方が、安全で効率よく稼げる。
❻レーザーポッド地帯。ここも画面真ん中に固まった時に打撃ため攻撃を入れよう。最初４匹出てくるところは、数匹早めに倒すと２匹ほど増殖する。他にも増殖する場所が山ほどあるので、点数稼ぎたい人にはポイント！



このへんなら安全にヘリを落とせ

2Aステージ



Ⓘ…打撃orショットアームアイテム　Ⓟ…パワーアップアイテム　Ⓔ…エネルギーアップアイテム

中ボス 多脚式機装砲台 暦刀 暦州

中ボスの攻撃は2形態。パターンを覚えて迎え撃とう！

第1形態

画面上方からドスーン！と暦刀が出現。攻撃パターンは3種類のみだ。

攻撃パターンと対策

〈パターン1〉左のはさみを1回転させたあと、自機を狙いぎみに放物線を描くばらまき爆弾4個を撃つ。



ボスからの攻撃パターン1、爆弾4つをぽーんと投げる

爆弾が飛んできたら、自機を大きく動かしてよけるのもよいが、左手のはさみをまわした時にボスの懐に入りこむと、ボスに対して死角になる（ボス自体に当たり判定はない）。従って、爆弾が遠くに飛んでいき安全。なおかつボスに撃ち込むことができるので使えるぞ。

〈パターン2〉はさみを青く光らせ、3秒ほど足踏みしたのちタックル攻撃を繰り出す。

このタックル攻撃は、ある程度自機狙いなので、あらかじめタックルさせるコースを決める（ひきつける）とよけやすい。



ボスをひきつけて分離攻撃をくらわそう

ちなみに、青く光ったハサミにしか当たり判定はない。

〈パターン3〉はさみを青く光らせ、1秒ほどしてからブリキンガーを狙ったエネルギーボールを出す。

ブリキンガーでエネルギーボールを防ぐことができるので、自機の前にブリキンガーをくっつければ大丈夫。エネルギーボールは自機狙いではなくブリキンガー狙いなので、ブリキンガーを前に飛ばして、エネルギーボールを前の方へ引きつけることもできるよ。

1人プレイの場合、ボスの耐久力は11ゲージあり、そのうち4ゲージ減らした時点か、制限時間を越えると、第1形態が終了する。



ブリキンちゃんが自機を守ってくれている(!?)

第2形態

2匹の援軍（暦州）が出現。この第2形態を終えると中ボス戦が終わるのだが、終わらせる条件は4種類。

1．暦州を倒して暦刀を逃がす
2．暦州1匹と暦刀を倒して残りの暦州を逃がす
3．暦刀を倒して暦州を逃がす
4．3匹とも逃がす

一番点数が取れる倒し方は、2番目の〝暦州1匹と暦刀を倒す〟やり方なので、そのパターンを紹介しよう。

暦刀の攻撃パターンと対策

第1形態のパターン3が暦州同様、自機を狙わない真横のみへの攻撃に変わっている。それ以外は第1形態と同じ。

なお、暦刀をノコギリの打撃攻撃で倒すと、ブリキンメダルが増えるだけでなく、エネルギー2ゲージ＋1万点アイテムが出る。おいしいよ。

さて、このあといよいよボス戦なのだが、このボス戦の傾向と対策は2Bステージのボスの第2形態とまったく同じなので、そこで紹介するぞ。

暦州の攻撃パターンと対策

〈パターン1〉頭についている砲台から前方に向かって1、2WAY固定連射攻撃。砲台の真下が安全地帯で、暦州本体にもダメージを与えることができる。

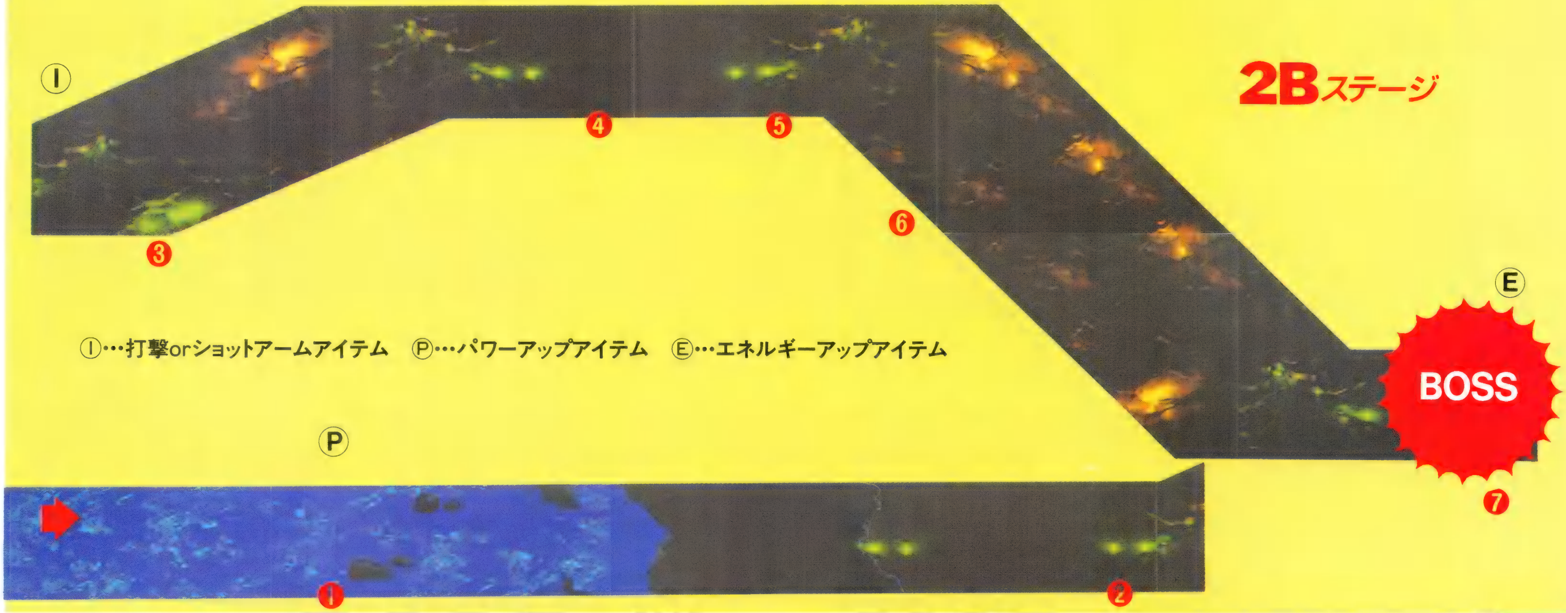
〈パターン2〉暦刀と同様のタックル攻撃2種類だが、自機を狙わず真横に突っ込んでくる。青いハサミが光ったらよけるべし。



これですこれです!! エネルギーが2ランクアップするよ!!



このへんが安全地帯



2Bステージ

Ⓘ…打撃orショットアームアイテム　Ⓟ…パワーアップアイテム　Ⓔ…エネルギーアップアイテム

2Bステージ 汚れなき悪戯



ここも手かたく分離攻撃で、ブリキンメダルをゲット!!

❶序盤は2Aと同様に、打撃ため攻撃&打撃攻撃で少し進んだら、後ろからホバークラフトが4隻出現。こいつは前方にきてから後ろに向けてロックオンミサイル攻撃をしてくるが、自機を狙わないので、画面左端にいなければOK。

❷この柱は破壊が可能（もちろん打撃系で壊せばブリキンメダルも出る）。

❸新ザコ『鉄球ポッド』。こいつは鉄球を機体のまわりにグルグルまわすので、打撃ため攻撃ができない。したがって打撃攻撃で攻撃するしかないのだ（もちろん打撃アイテムはノコギリがおすすめ）。

❹ここのポッドのレーザーは、ブリキンガーでは防げないため、近くに寄れない。ちょっと離れて打撃攻撃を当てよう。

❺ミサイルヘリ。こいつが出すミサイルは1発200点。稼いでから打撃攻撃するのがベスト。

❻ここのヘリは、画面中央に固めてから倒そう。

❼このレーザーポッド地帯には、ちゃっかりエネルギーゲージ回復アイテムもまざっているので、ちゃんとかぶりつきましょう。いえる。



鉄球ポッド、不用意に近づくとイタイ目を見るので注意ー



稼げるだけ稼いでからヘリを攻撃だ



ちゃっかり隠れてましたエネルギーアイテム、必ず取ろう

ボス 局地防衛戦闘盤 ラブラドル

第1形態



この攻撃のあと、本体のまわりのビットがまわりはじめる

❶最初の攻撃は、ボス本体のまわりについてる4つの砲台から、縦横斜めの順で固定角度で弾を撃つもの。この時は、画面左端の上下中央のラインが安全地帯。

❷ボス本体のまわりに青いビットがまわりはじめ、画面右側に寄りはじめたら次の攻撃。

2つの青ビットがやや斜めに左側に飛んできて、そのあと左端で2つがくっつく。

この青ビットは、自機とボス本体の横座標が合った時に出る。ビットが出た時に、上下どちらかに大きくよければ大丈夫。そしてこのビットは、ビットの色が青い時のみ当たり判定がある。

❸ボス本体が画



出た!! 大きくよけよう



このあと2つのビットはくっついて本体に戻る

面下中央で止まり、中央のドーム状のハッチから200点のミサイルを一定時間乱射する。写真の位置で壊しまくって稼げ！（1万点以上稼げる）。このあと、固定ミサイル攻撃がくるが、写真の位置で楽勝。これが2まわり繰り返されると終わり。

❹次はボスが画面左端上下中央部にいき、4つの砲台が自機を狙い2連射（計8個）で3回撃ってくる。この8個の弾を1つの大きな弾として考えて、大きくよければOK。この攻撃が3回繰り返される。

❺❸の繰り返し。

❻ボスについてるビットが自爆し、いよいよ第2形態へ。



ここは稼ぎ時なので、1つでも多くのミサイルを壊せ!



ロックオンミサイル攻撃がくるが、恐れるな!! ここなら安全



大きなひとつの弾と考えて、大きくよけろ!

第2形態

❶8WAYレーザー×2回撃つ。これは見てからでも充分よけられる。

❷青ビットを左側に向かって飛ばしてくる。ボスのまわりに青ビットがまわりはじめたら、上下隅に避難しよう。

❸ボス本体が上下どちらかの左右中央に動き（画面の上下中央ラインを中心に、自機と対称の方へ移動。例えば自機が画面上寄りにいた場合は画面下中央に移動する）、8WAYレーザーを撃ったあと、4つの砲台からの狙い2連射×3回撃つ。これもさっきの4砲台×2連射の要領でよければ大丈夫。

❹この次は、ボスが左寄りの上下中央に移動し、8WAYレーザー+ビット4個が飛んでくるが、写真の位置が安全地帯。

❺ボスが画面右寄りに移動し、8WAYレーザーを1回撃つ。そして、赤いサーチセンサー（一見細いレーザーに見えるが、当たり判定はなし）で自機を見つけると、そのあとに太い青のレーザーで攻撃。

レーザーのかわし方はズバリ、レーザーを出させてからレーザー砲台の後ろ側にまわり込むのだ。また、ボスに自機をサーチさせる場所も決めた方がいいだろう。

あとは、❷～❺を5回繰り返し、6回目の❷までくると、ボスは逃走。逃走を阻止して必ず倒そう。

なお、このボスもノコギリによる打撃攻撃でとどめを刺せば、パワー（1ランクアップ）アイテムが出るよ♡



すっとよけよう



ここ安全、何か隅っこ安全っての多くない?



これが消えた瞬間、速攻で自機をちょっと上に持ってこよう



そのまま上にボスを引きつけ、上段隅に追い詰められる前にこの位置まで逃げよう

点稼ぎGOGO!!

●ため攻撃のススメ

実はこのゲーム、打撃ため攻撃で敵を倒すと、普通に倒すと出ないはずのところでブリキンメダルを出現させられるのだ。

ザコ戦闘機やザコヘリは、この倒し方をすると、千点のブリキンメダルが出現する。中ボス・ボスでは当然ブリキンメダルの量は増加。また、決まった種類の打撃アイテムによる打撃攻撃のみで（それぞれの面の中ボス・ボスによって違う）とどめを刺すと、さらにアイテムを出してくれる。



1Aボスの1回目。普通にショットで倒すと点数はこれだけ



分離攻撃で倒すとほら、この通り!!

●敵が出すミサイルなどを壊して点数を稼ぐ

“チリも積もれば山となる”のだ。

●敵を増量させて稼ぐ

ある場所の敵を早めに倒すと、普段より敵の量が多くなることがある（本文参照）。

●謎の高得点メダル出現

普段空中のザコキャラは、千点のブリキンメダルを出すのだが、ちゃっかりそれ以上の点数のメダルが混入していることもあるぞ。

得点一覧表

名称	点数	出現ステージ
レーザーポッド	600点	2A、2B
ミサイル戦闘機（ミサイル）	500点（200点）	2A
ミサイルヘリ（ミサイル）	500点（200点）	2B
戦闘機	400点	2A、2B
バイク	400点	2A
ロックオン砲台	400点	2A
鉄球ポッド	400点	2B
ホバークラフト	400点	2B
狙い弾爆弾ヘリ	300点	2A、2B
ポッド	200点	2B
アイテムキャリア（赤=P 青=E 黒=打撃 緑=ショット）	400点+アイテム	2A、2B



マルチにして最速マシンSAFALIで突っ走れ!

オーバートップ

攻略／風のFLN

©SNK／ADK 1996

ADK	レース	210M
MVS 発売中 88,000円	カセット 発売中 29,800円	CD 7月26日発売予定 4,800円

前回では各コースの裏道を中心に紹介したが、今回からはさらに突っ込んだ攻略をコースごとにお届けするぞ。使用マシンは最速のSAFALI。最速の限界にチャレンジしてくれ！　まずは手はじめにコース１と2、いってみよう！

コース別攻略

コース1【果てなき道】

コースーには裏道はないぞ。サクッとノーミスで抜けよう。スタート直後はライバル車に接触しないように注意。タイムロスになるぞ。

①あたりでスピードがMAXまで上がるので、ジリジリと左側のフェンスに接近する。この時レバーを小刻みに動かして移動すれば速度も落ちないのでGOODだ。

②のカーブはかなり急な角度だが、コーナーの入り口で一瞬だけBボタンを押して、あとはアクセル全開でOK！　ライン取りがベストならばノーブレーキでもいけるぞ。とにかくアウトにふくらみすぎてはいけない。

コーナーを抜けたら今度は右側にはりつこう。トンネルから出た瞬間のタイムが18秒後半くらいならまずまずだといえる。右にはりつきすぎて草の上に乗ってしまうとスピードダウンになるので注意しよう。

③右側に標識が2枚見えたらショートカットだ。右にハンドルを切りすぎるとサクに接触するぞ。好タイムを狙うならショートカット後、ゴールラインの左ギリギリを目指すコース取りをしよう。そうすればスピードが落ちないぞ。



タイミング重要!!　体で覚えるべし!!



とにかくギリギリまで接近だ

こんな感じでGO！　右に見えるサクに注意!!

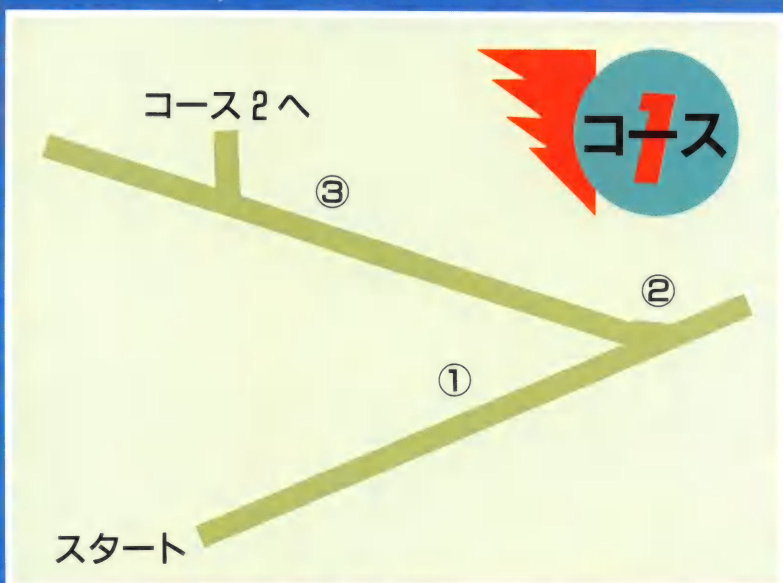




ここから右へショートカット。実は鳥も目印だ



くれぐれも左の壁にはぶつからないように



コース2【優しき森】

コース2からは裏道が登場する。キッチリ利用して好タイムを目指そう。

スタートするとすぐ激しい左カーブ①が待っている。普通に走るとかなりキツいコーナーだけど、実はここが裏道の入り口になっている。ビビらずに右にハンドリングして森の中にGO!!



なんて大胆な裏道なんだー?!



このコーナーは見た目よりキッツ〜イぞ!!

裏道を少し走ると緩いカーブがある。ここはノーブレーキで問題ない。しかしそのあとにくる②の左カーブは、抜けたあとの道幅がせまくなっているため、コーナーの直前でBボタンブレーキを少し使い、スローイン、ファストアウトでいこう。少しでも右に膨らんでしまうと木にぶつかってしまうので注意。

そのまま直線を進むと、③のジャンプ台がある。上に乗ってジャンプしてしまうとスピードが落ちるので、ジャンプ台の両側のスペースを使ってジャンプ台をかわすテクニックを使おう。練習が必要だけどモノにすればタイムが縮まってくるぞ!!



超ムズ。ほとんど大道芸

ジャンプ台をすぎて少したつと、裏道の出口だ。ここは90度の左カーブ④があるが、さすがSAFALI、ノーブレーキで問題ない。ライン取りはインからアウトに抜けるようにすると、スムースにいくぞ。



特に問題ナシ。スイスイのスーイスイー



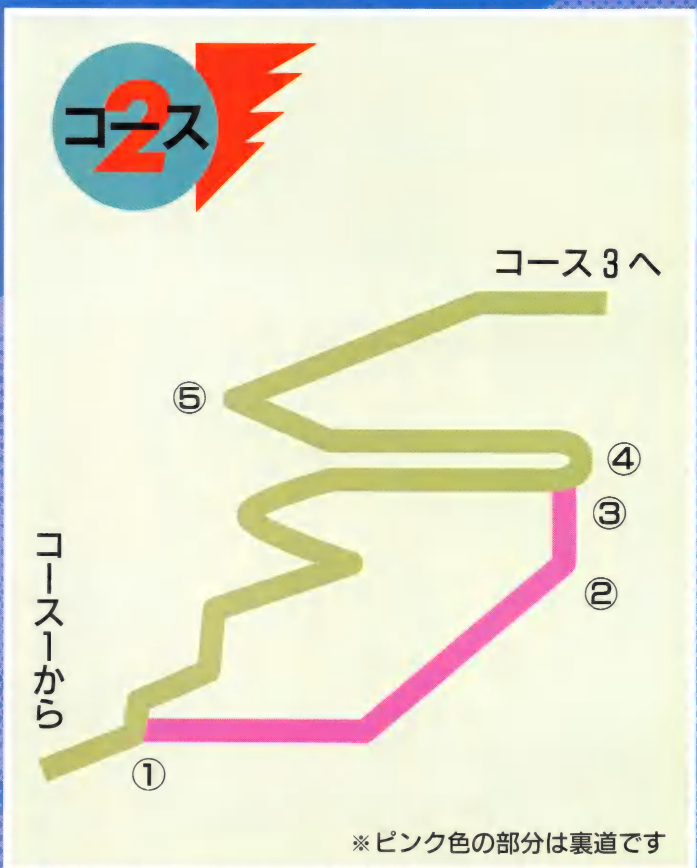
ドリフト、ドリフト。実はアウトに膨らみすぎ

⑤のヘアピンカーブは難度が高い。ドリフトしてアウトにふくらんでしまうと、タイムロスは必至。コーナーに入る前からイン側(つまり右)についておき、ハンドルを切る直前にブレーキングして抜けていこう。ドリフトも一瞬ならテールが流れないので有効だ。

カーブを抜けたら、あとはジャンプ台をかわしつつ右にラインを取り、最終コーナーをノーブレーキで右に曲がればゴールだ。タイムは21秒台なら合格だろう。



このジャンプ台はトラップだ。乗ったらタイムがアウチー



▶SAFALIを乗りこなせ!



攻略に使っていくマシンだが、やはりSAFALI-750に決定だ。理由はこのマシンがオンロード、オフロードの両方に対応していること。つまり苦手なコースがないのだ。また、バイクなので見た目通りに当り判定が小さくなっている。

かなりのじゃじゃ馬であるこいつを乗りこなすコツだが、まず、ハンドルを切りすぎないようにすること。コーナーリング性能がよすぎるくらいなので、少しでもオーバーに曲がるとすぐコース端に当たってしまうぞ。

Bボタンのブレーキはほとんど一瞬だけ使うようにするといい。SAFALIはドリフトよりもピンポイントブレーキで勝負だ(もちろんドリフトが必要な場所もいくつかはあるよ)。

FUTSAL™ 攻略 選手データ&基本テクニック

ザウルス	スポーツ	162M
MVS – –	カセット – –	CD 7月19日発売予定 6,800円

残念なことにCD版のみの発売になってしまったネオジオ久々のサッカーゲーム『フットサル』。
今回は全選手の能力データと、基本テクニックを伝授しよう。役立ててくれい！

まず基本テクニックを身につけよう

テクニックその1
●ダッシュを多用しよう

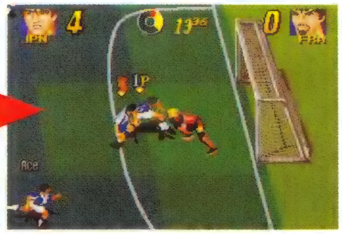
レバー同じ方向に素早く2回で出すことができるダッシュ。このダッシュは、ボールをゴール近くまで運ぶには絶好のテクニックだ。
このテクニックを使えば、ゴールキーパーからボールを渡されたら、すぐに連続ダッシュで敵選手群を突破し、ゴール前まで一気にいけるのだ。攻略必須のテクニック。覚えておいて損はないぞ。


ダッシュで相手を引き離せる

テクニックその2
●キーパーを転ばせる

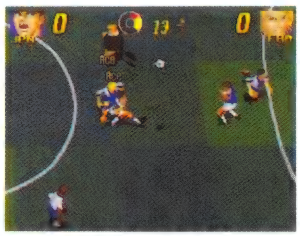
キーパーの前までいけたら、至近距離からシュートしよう。うまくいけばキーパーはボールを弾いて地面に転がるはず、そのスキを逃さずにボールを拾ってシュートするのだ。キーパーは1回転ぶと最低2～3秒は起き上がれないので、簡単にゴールできる。
最初にシュートを撃たせる選手にシュート力の高い選手を選んだり、左右どちらかに振るようにして撃ったりすると成功しやすい。
また、最初のうちはダッシュでゴール前まで上がったあと、ゴール方向にレバーを入れながらAボタンを連打しているだけでも、シュートが入ったりする。イェーイ！


ゴールを隅を狙ってキーパーを転ばせて…


そのあと、すかさずボールを拾ってシュート

テクニックその3
●張りつかれたらトリッキープレイ

相手に張りつかれて動けなくなった時は、Cボタンを連打してトリッキープレイをしよう。かなりの確率で相手を抜くことができるぞ。
特にドリブルを得意とする選手は、大会後半になってもそれなりに抜いてくれる。


トリッキープレイで相手をうまく抜こう

全16チーム選手能力データ

ここからは、全16チームの能力データを紹介しよう。国名だけでチームを選ぶのもいいけど、選手の能力を見てから選ぶのもいいかも。それなりに細かいデータなので、戦術の参考にしよう。

選手データ表の見方

A～Eまでの5段階評価。Aは能力最高、Eは能力最低。
●スピード　選手またはチーム全体の動きの早さ。
●アタック　チーム全体の攻撃力の高さ。
●ディフェンス　選手またはチーム全体の防御力の高さ。
●テクニック　選手またはチーム全体の技力の高さ。トリッキープレイに関係あり。
●シュート　選手が持つシュート能力の高さ。
●スタミナ　選手の持久力の高さ。能力の低い選手ほど早くへばってしまう。
●ジャンプ　キーパーがセービングする時のジャンプ力。
●セービング　キーパーがボールを掴む時の能力の高さ。

USA

USA	スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
	D	E	C	D	D

名前	ピジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
フィールダー						
J.ディー	TOP	C	D	B	C	C
H.カー	SIDE	D	D	C	D	D
L.エバンス	SIDE	D	E	C	D	D
W.ミルス	FIX	D	E	C	D	C
J.テイラー(控え)	TOP	D	B	E	A	D
J.ショルツ(控え)	SIDE	D	E	C	D	D
H.ジョーンズ(控え)	FIX	E	E	B	D	D

名前	スピード	ジャンプ	セービング
ゴールキーパー			
F.ケリー	D	D	A
C.ワーナー(控え)	E	E	B

JAPAN

JAPAN	スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
	B	D	D	D	C

名前	ピジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
フィールダー						
イヌカイ　ケン	TOP	D	C	D	D	D
マイケルユミオカ	SIDE	D	D	D	C	D
アサヒ　ヒカル	SIDE	B	C	C	C	C
マチダ　タカシ	FIX	D	D	C	D	D
コンドウ　ヨシヤ(控え)	SIDE	E	C	E	E	E
カラヤ　サトル(控え)	SIDE	C	A	E	E	E
ハズキ　ユウヤ(控え)	FIX	E	E	C	E	B

名前	スピード	ジャンプ	セービング
ゴールキーパー			
オオバ　ミノル	D	D	D
ヤマノ　マサヤ(控え)	E	E	E

HOLLAND

HOLLAND	スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
	B	A	A	B	A

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
フィールダー						
H.ビンター	TOP	B	A	C	B	E
Y.キーフト	SIDE	B	B	B	B	E
W.ルースカ	SIDE	C	C	C	C	C
A.ゼイブ	FIX	C	C	B	C	C
K.グロークマン(控え)	TOP	C	C	D	C	C
V.ダイム(控え)	SIDE	C	C	C	C	C
A.ボルキング(控え)	FIX	C	D	A	C	C

名前	スピード	ジャンプ	セービング
ゴールキーパー			
A.シェンク	A	A	A
J.グリーブ(控え)	B	B	B

ENGLAND

ENGLAND	スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
	C	C	C	C	C

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
フィールダー						
V.ダルシー	TOP	B	B	B	B	B
D.スミス	SIDE	C	C	C	C	C
K.マシューズ	SIDE	C	C	C	C	B
F.ホルマン	FIX	C	C	C	C	C
A.トーマス(控え)	TOP	D	A	D	D	D
T.グレース(控え)	SIDE	D	D	D	D	D
W.ジョンソン(控え)	FIX	D	D	C	D	D

名前	スピード	ジャンプ	セービング
ゴールキーパー			
W.フォスター	C	C	C
H.ミッチェル(控え)	D	D	D

SAUDI ARABIA

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
C	E	C	E	D

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
M.コムジャン	TOP	C	D	D	D	D
A.サリム	SIDE	C	D	C	D	D
C.モハメド	SIDE	B	C	B	C	C
J.ラスール	FIX	C	E	C	D	D
M.ヘレル(控え)	TOP	C	D	D	D	D
Z.サエド(控え)	SIDE	A	E	D	D	D
F.アリ(控え)	FIX	D	E	C	D	D

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
A.ファーコー	C	C	B
S.ラベーア(控え)	D	D	C

SWEDEN

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	C	A	B	B

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
W.ペターソン	TOP	C	C	B	C	C
H.アーマン	SIDE	C	D	B	C	C
E.レミング	SIDE	C	D	B	C	C
C.ラングレン	FIX	B	C	A	B	B
J.ニールソン(控え)	TOP	C	C	C	C	C
R.ペチルソン(控え)	SIDE	C	D	C	C	A
H.ヨハンセン(控え)	FIX	C	D	B	C	C

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
C.ラルソン	B	B	A
D.ピールマン(控え)	C	C	A

KOREA

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
D	E	C	D	D

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
キム テスン	TOP	C	D	C	D	D
パク キドン	SIDE	D	E	C	C	D
チェ ジョンス	SIDE	D	D	C	D	D
キム エイコウ	FIX	C	D	B	C	C
チョ サンホ(控え)	TOP	A	D	D	D	D
パク ソンホ(控え)	SIDE	D	E	B	D	D
チョン ユンジン(控え)	SIDE	D	E	C	D	D

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
ユン カンヒ	D	D	A
ユン ヒョンギ(控え)	E	E	B

SPAIN

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	A	C	B	B

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
J.ガルシア	TOP	B	A	C	B	B
C.カクーニャ	SIDE	C	B	C	B	C
E.カサレス	SIDE	C	B	C	C	C
R.サンチェス	FIX	C	B	C	C	C
M.グスマン(控え)	TOP	D	B	C	C	C
L.オルティス(控え)	SIDE	D	B	D	C	C
J.ロペス(控え)	FIX	D	C	A	C	C

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
J.オロスコ	B	B	C
N.バジェステル(控え)	C	C	B

FRANCE

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
C	B	B	A	B

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
L.ミシェール	TOP	C	A	C	B	C
P.マロー	SIDE	B	A	A	A	B
H.バールレ	SIDE	C	B	B	B	C
P.マーソン	FIX	C	B	B	B	C
C.バコム(控え)	TOP	D	B	B	C	C
S.モリー(控え)	SIDE	D	B	C	C	C
F.ルサージュ(控え)	FIX	D	B	B	C	C

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
C.サンドラ	C	C	A
L.ブルール(控え)	D	D	B

BRAZIL

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	A	A	A	A

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
ジェルソン	TOP	C	A	B	B	D
アントニオ	SIDE	C	A	B	B	D
トルネオ	SIDE	B	A	A	A	D
ルイス	FIX	C	B	A	B	D
シルバ(控え)	TOP	C	A	C	B	D
セルジオ(控え)	SIDE	C	B	B	B	D
カルロス(控え)	FIX	C	B	B	B	D

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
コスタ	B	B	A
オリベイラ(控え)	C	C	A

RUSSIA

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
C	B	D	C	C

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
I.サバロフ	TOP	C	A	C	B	B
V.ボルゾフ	SIDE	D	B	D	C	C
A.シドレンコ	SIDE	D	B	D	C	C
N.アビロフ	FIX	D	C	C	C	C
S.フェセンコ(控え)	SIDE	D	C	D	C	D
Y.セデフ(控え)	SIDE	D	C	D	C	D
V.ゴルブニッチ(控え)	FIX	D	C	D	C	D

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
F.ホフマン	C	C	D
V.サネエフ(控え)	D	D	E

GERMANY

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	B	B	B	B

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
H.ブルゲン	TOP	C	B	D	C	C
E.バイエル	SIDE	C	C	C	C	C
P.アンゲラー	SIDE	C	C	C	C	C
J.メラー	FIX	B	B	A	B	B
R.シュテヒャー(控え)	TOP	C	C	D	C	C
V.バイヤー(控え)	SIDE	C	C	C	C	C
R.フランケル(控え)	FIX	A	D	C	C	C

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
V.ベック	B	B	B
A.リヒター(控え)	C	C	C

ARGENTINA

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
A	A	B	B	A

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
C.シモン	TOP	A	A	B	A	A
N.ロプレド	SIDE	C	A	C	B	B
M.カサノバ	SIDE	C	A	C	B	B
N.アベンダノ	FIX	C	B	B	B	B
M.ラミレス(控え)	TOP	C	A	D	C	C
A.ペレス(控え)	SIDE	C	B	C	C	C
R.ロペル(控え)	FIX	C	C	C	C	C

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
A.ジェラド	A	A	A
S.パラス(控え)	B	B	B

MEXICO

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	B	D	D	C

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
A.マルケス	TOP	B	B	D	C	C
A.サンチェス	SIDE	A	B	C	B	B
P.ドゥアルテ	SIDE	B	C	D	C	C
M.フローレス	FIX	B	C	C	C	C
B.ローマン(控え)	TOP	A	C	D	D	D
A.レモス(控え)	SIDE	B	C	D	D	D
M.マシアス(控え)	FIX	B	D	D	D	D

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
A.イザベル	C	A	B
S.オリバレス(控え)	D	A	D

ITALY

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	A	B	A	C

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
S.ルッピ	TOP	C	A	C	B	B
P.コッツァ	SIDE	C	A	C	B	B
R.セレナ	SIDE	B	A	B	A	D
A.フェスタ	FIX	C	B	B	B	B
R.カルーゾ(控え)	SIDE	C	B	C	C	C
M.フェッリ(控え)	SIDE	C	B	C	C	C
R.コリーニ(控え)	FIX	C	B	C	C	C

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
A.モリーノ	A	A	B
L.エバーニ(控え)	B	B	C

CAMEROON

スピード	アタック	ディフェンス	テクニック	総合評価
B	B	D	D	C

フィールダー

名前	ポジション	スピード	シュート	ディフェンス	テクニック	スタミナ
T.ヌコフ	TOP	B	C	D	C	C
A.ポエ	SIDE	B	C	C	C	C
T.ビイク	SIDE	A	B	B	B	B
I.グンデ	FIX	B	D	C	C	C
S.マカキ(控え)	TOP	B	C	D	D	D
A.ムフェデ(控え)	SIDE	B	D	D	D	D
R.アベナ(控え)	FIX	B	D	C	D	D

ゴールキーパー

名前	スピード	ジャンプ	セービング
S.バカル	C	C	C
B.ルビー(控え)	D	D	D

キャラクターテキスト

暗黒街の支配者にして、ちょっとお茶目な中年親父
ギース・ハワードのすべてに迫る！

グラフィックスで見る ギース・ハワードの舞い

●ギースの代名詞的技



当て身投げ

これまたお馴染みの技だ。ギースといえば当て身、当て身といえばギース！



しゃがみ強キック

なにげに足の長いギース。基本技だ。転ばすもよし、キャンセルもよし！



雷光回し蹴り

餓狼伝説3からの新しい技。ヒットすると相手を奥のラインへ弾き飛ばす



レイジングストーム

スペシャルからの超必殺技。スキがなく、豪快で、ギースのイメージとぴったりの技だ



烈風拳

ギースお馴染みの技。スペシャルからはダブルで繰り出せるようになった



デッドリーレイブ

10HITの最終奥義。最終奥義はギースにのみあるのだ。やはり“さらば”だからなのかっ!?



負けポーズ

腕を振るわせて悔し気なギースだ



勝ちポーズ

勝ち誇ったギースの図。カモーン！

ギース・ハワード



名前：ギース・ハワード
格闘スタイル：古武術
国籍：アメリカ
職業：H.コネクション総帥
生年月日：1月21日
身長：183cm
体重：82kg
血液型：B型
趣味：凝り性だが飽きっぽく、不特定
好きな食べ物：レアのステーキ
好きな映画：ゴッドファザー
好きな音楽：ゴッドファザー愛のテーマ
得意なスポーツ：強いていえばビリヤード
嫌いな物：自分の野望を阻止する邪魔者
大切なもの：己自身
特技：物事を強引に解決させること
出演作品：餓狼伝説、餓狼伝説スペシャル、龍虎の拳2、餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説

★NF人気投票結果（総合順位）

第1回 8位	第2回 17位	第3回 25位

※ギース・ハワードのプロフィールは、その出演作より編集

●衣装の歴史



餓狼伝説

上着を着てるぞ!! 昔は恥ずかしがり屋だったのか？



餓狼伝説スペシャル（1P）

2Pカラーは紫。リストバンドも紫だ



餓狼伝説3（1P）

2Pは白地。黄色の線も入ってぐっとおシャレになった



リアルバウト餓狼伝説（1P）

2Pカラーは青い袴だ。リストバンドもおそろいの青



龍虎の拳2

若き日のギース。この髪形を見れば、アンディとの親子説も分かる？



ギースの元師匠。タン老師

ギース・ハワード　その人物像に迫る

ギース・ハワードといってまず思い浮かぶのは、あの半裸袴姿。中年の魅力たっぷりのあの渋いお顔で日本古来の古武術を操るギースの姿は、彼をプレイするすべての人を惹きつけてやまないだろう。

若い頃はそれなりにフォーマルスーツなんぞを着こなし、今風のロンゲだったが、サウスタウンの支配者になった30代後半あたりには、もうすっかり日本かぶれのアメリカ人になっている。

そのかぶれ方はハンパじゃない。ステージはバリバリの日本庭園で、鎧はあるわ、阿修羅像はあるわ、のぼりに〝覇我亜怒〟って書いちゃうわで…まぁ冷酷、非常、傲慢なんて穏やかじゃない単語で形容されがちなギースにも、こんなお茶目な一面があることを知っておいてもらいたい。

趣味の欄には〝凝り性だが飽きっぽい〟なんて書かれているギースも、日本かぶれはシリーズずっと続いてるのだ。

●サウスタウンに命を賭けて…

それからギースにはもう1つシリーズ通してこだわり、凝り続けていることがある。

それは〝サウスタウン〟。

サウスタウンを支配し、サウスタウンで名を売ることが、彼の永遠の野望だ。

たとえビルから落ちて瀕死となっても、サウスタウンのこととなれば死の縁からはい上がり、復活を遂げ、自分の留守中にサウスタウンに入り込んだ悪い虫どもを追っぱらい、再び自分のものにしてしまうのだ。彼にとってサウスタウンはまるで恋人のようっ！

サウスタウンこそギースの究極の趣味である。といっても過言ではなかろう。

●ギースの華麗な格闘術　その強さの背景

ギースの格闘スタイルは〝古武術〟とされているが、その基本は八極聖拳にある。

タン・フー・ルーのもとで八極聖拳を学んだあと、ブルー・マリーの祖父に古武術を習い、現在のような格闘スタイルになったものと考えられる。

だから古武術といいつもバシバシ飛び道具を繰り出すし、跳び込んできた相手にはギースのステータスシンボルともいえる当て身投げでドカンと迎撃してしまう。〝最強〟を自負するだけあってさすがに強い。もう、手のつけられないオヤジだ。

おまけに餓狼伝説3では初の突進技〝邪影拳〟を習得し、ますますその強さに磨きをかけている。ちなみにこの技、どうもアンディの〝斬影拳〟を参考にしたものらしい。日本語がいまいち不得意なのか、〝ざんえい〟が〝じゃえい〟に聞こえるのはご愛嬌。

それにしてもギースの必殺技って漢字が多いよね。あのギースが国語辞書片手に自分の技名決めてる姿を想像するとなんか笑えるものがあるよ。

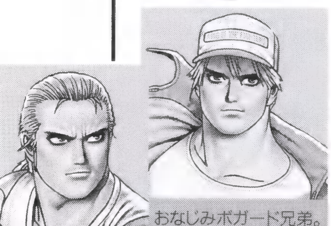
ギース・ハワードバックストーリー

ギース・ハワードがタン・フー・ルー老師のもとで八極聖拳を学んでいた頃、彼は紛れもなく〝格闘家〟だったはずだ。

しかし、タン・フー・ルーの後継者としてギースではなく、彼の修業仲間であるジェフ・ボガードが選ばれたことにより、彼は〝格闘家〟としての人生を捨ててしまうことになる。

やがて彼は、麻薬や賭博で汚染された街〝サウスタウン〟を操る陰の支配者となった。

そしてボガード兄弟の養父であり、また当時世界最強と噂されたジェフ・ボガードは、ギースの支配するサウスタウンで、何者かに襲われて殺されてしまう…。



おなじみボガード兄弟。打倒ギースに燃える



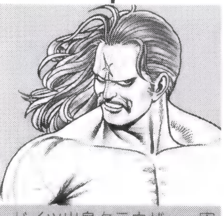
殺されたジェフ・ボガードさん

●餓狼伝説

それから10年の歳月が流れ、もはや警察でさえも手出しできないほど強大な陰の実力者となったギースの前に、2人の若者が現れた。

目の前で殺された養父ジェフ・ボガードの仇を討ちにきたテリーとアンディ…。ジェフを殺した暴漢とはジェフのかつての修業仲間であるギース・ハワードその人だったのである。

彼らによってギースは高層ビルから転落し、倒された。が、実は彼は死んではいなかったのだ。



ドイツ出身クラウザー。実はギースとは腹違いの兄弟

●餓狼伝説スペシャル

奇跡的に命をとりとめたギースは、イギリスでの2年間のリハビリを終え、表舞台に踊り出ようとする闇の帝王、クラウザーを倒すべく復活を果たした。ここに、真の〝最強〟を決定する闘いの幕は切って落とされたのである。

しかし闇の帝王クラウザーといえど、死の縁から蘇ったギースの敵ではなかった。

彼は見事クラウザーを倒す。だが、彼はそれで満足したわけではなかった。

●餓狼伝説3

ギースは再びサウスタウンに戻ってきた。彼が留守の間、支配者を失ったサウスタウンには多数の無法者が流れ込んでいたが、彼はこのネズミ達を一掃し、全世界にギース完全復活のアピールを試みた。

ある日、そんなサウスタウンに1人の男がやってきた。最強の格闘家のみ手にすることのできる〝秦の秘伝書〟のうちの1つがサウスタウンにあるという。

ギースが戻ったこの街で、秘伝書をめぐり新たな闘いがはじまったのだ。

●リアルバウト餓狼伝説

秘伝書をめぐる闘いから半年、秘伝書のすべてはギースの手中にあった（ギースはすでにタンとクラウザーから1巻ずつ秘伝書を奪っていたのだ）。

しかし、彼は部下のビリーに秘伝書を始末させた。3巻すべてをそろえたという事実さえ残れば、秘伝書には用はなかった。

そして、ギースが私腹を肥やすための〝キング・オブ・ファイターズ〟が再び開催されることとなる。

サウスタウンの支配者は自分だと大衆に知らしめると同時に、クラウザーの送り込んだギースの〝影〟の正体をつかむためのものでもあった。



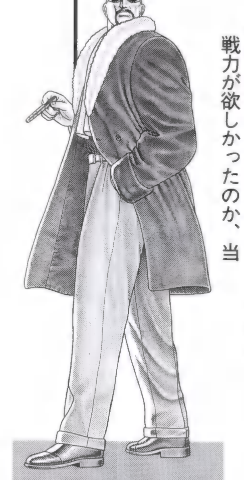
ギースの用心棒でもあるビリー。ギースといつも一緒

●龍虎の拳2

なお、龍虎の拳2では、ギースの年齢が26歳ということから、その時期はタン・フー・ルーのもとを飛び出してから餓狼伝説までの間と考えられる。

この頃のギースはサウスタウンの支配に燃え、サウスタウン乗っとり計画〝プロジェクトG.G〟の進行中だった。Mr.ビッグとは対立関係にあたる。

戦力が欲しかったのか、当時彼はタクマやリョウ、ロバートらを必死にスカウトしたが、ことごとく失敗に終わっている。



かつてサウスタウンを巡りギースと対立したMr.ビッグ

ギース相関キャラ紹介

ジェフ・ボガード
テリーとアンディの養父。ギースとはもと修業仲間だったが、のちにサウスタウンでギースに殺される。

テリー・ボガード

アンディ・ボガード
目の前で殺された養父ジェフの仇をとるため、サウスタウンに乗り込む。ギースとは親子2代にわたる因縁関係。

タン・フー・ルー
八極聖拳の達人で、ジェフ、ギースのもと師匠。ジェフの亡きあと、テリーとアンディを引き取った。2人の育て親でもあり師匠でもある。

ブルー・マリーの祖父
ギースの古武術の師匠。にもかかわらずギースに血まつりにあげられる。

ビリー・カーン
棒術を使うギースの部下。ギースの右腕ともいえる。

リッパー

ホッパー
ビリーと同じくギースの部下。ただし、この2人は闘わない。詳しくは次ページのキャラクターレッスンをみてね。

ヴォルフガング・クラウザー
暗黒界の帝王で、ギースの最も恐れていた男。ギースの腹違いの弟。

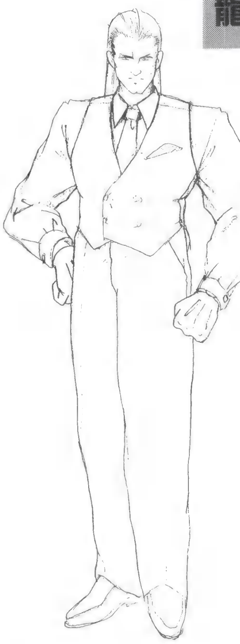
Mr.BIG
昔、ギースとはサウスタウンを牛耳る組織の仲間でありながら、対立していた。

餓狼伝説





龍虎の拳2





餓狼伝説スペシャル





ギースのイカす発言集

餓狼伝説

■デモメッセージ

テリー・ボ、ボガードだと!? ボガードに息子がいたのか!!
(対テリー)

よくも私の遊びの邪魔をしてくれたな!
(対テリー)

ムムムムムー、許るさーん!!

私の遊びの邪魔をしおって!! 10年前のお前の父親と同じ様に地獄へ叩き落としてやるぞ!!
(対テリー or アンディ)

小生意気な奴め! では1対1の殺し合いでケリをつけよう。まぁ私が負けるわけがないがなぁ。
(対アンディ or ジョー)

餓狼伝説スペシャル

■スタートメッセージ

貴様の父親と同じように、のたれ死ぬがよい。
(対テリー or アンディ)

どれだけ強くなったのか見せてもらおう。
(対ビリー)

私の名をかたるとはいい度

ワンポイント キャラクターレッスン

ギースの忠実な部下 リッパー&ホッパー

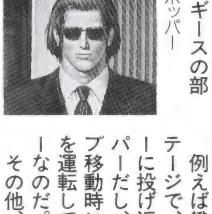
リアルバウト餓狼伝説のポスターは見たことがあると思う。足を組んだギースが中央の赤い椅子に座っている、あのポスターだ。

ギースのうしろには赤い棒を持ったお馴染みビリー、そして2人の黒服サングラスが両脇を固めている。

この2人こそ、ギースの部下であり、秘書であるリッパー&ホッパーなのだ。



リッパー



ホッパー

派手な格好で暴れまわるビリーと違って、彼らはあまり目立たない存在だろう。いまだに"どっちがどっちだか分からない"なんて人も多いと思う。

しかし、彼らなくして現在のギースはありえないといっても過言ではないほど、餓狼伝説には欠かせない重要人物なのだ。

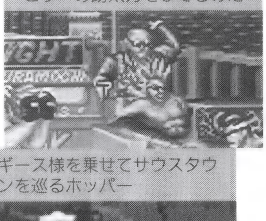
かつてボガード兄弟に倒され、高層ビルから転落したギースを救出し、急いで病院に連れていったのが、リッパーとホッパーだったのだ。そんな時ビリーはといえば、ボガード兄弟にボコボコにやられていた…。

そう、まさに暗躍の人生! 2人によってギースは生き続け、餓狼伝説は支えられているのである。

暗躍、といってもたまには彼らの顔を拝むことができる。例えば餓狼伝説のビリーステージで、落とした棒をビリーに投げ返しているのはリッパーだし、餓狼伝説3でマップ移動時にギースを乗せて車を運転しているのは、ホッパーなのだ。

その他、餓狼伝説3のオープニングやギースのエンディングなどで彼らに会えるぞ。ヒマな…いえっ、彼らのファンならばぜひ探してみよう!

こんなところにリッパーが! ビリーの助太刀をしてるのだ



ギース様を乗せてサウスタウンを巡るホッパー



必殺技名

作品	分類	技名
餓狼伝説スペシャル	必殺技	烈風拳
		ダブル烈風拳
		疾風拳
		当て身投げ
	超必殺技	レイジングストーム
餓狼伝説3	必殺技	烈風拳
		ダブル烈風拳
		当て身投げ
		邪影拳
		疾風拳
	超必殺技	レイジングストーム
リアルバウト餓狼伝説	必殺技	烈風拳
		ダブル烈風拳
		上段当て身投げ
		中段当て身打ち
		邪影拳
		疾風拳
		ダブル疾風拳
	超必殺技	レイジングストーム
	潜在能力	サンダーブレイク
	最終奥義	デットリーレイブ



胸だ。　　　　　　　　（対ギース）
フハハッ…欲しいものは、全て手に入れないと気がすまないタチでね。　　　　　　　　（対クラウザー）
フフッ…この不死身のギース様が、貴様を地獄に送ってやる。　　　（対その他のキャラ）

龍虎の拳2

■スタートメッセージ
ギース：私の名はギース…ギース・ハワード。いずれこのサウスタウンの支配者となる男だ。私は君のような優れた力を持った男を探していたのだ。どうだ？　私と組んでみる気はないか？
リョウ：貴様がギースか！　お前の組織のことは父さんからきいている。お前と組む気はさらさらねえぜ！
ギース：ならばしかたない。きえろ！　　　　（対リョウ）

餓狼伝説3

■スタートメッセージ
フッフッ…なんて顔をしている。私は不死身だ！　3年前のケリをつけようじゃないか！　（対テリーorアンディ）
女だろうが、私の邪魔をする奴は容赦せんぞっ！（対舞）
なるほど、この街で私に、そんな口の聞き方をするケイカンは、おらんからな。（対ホンフゥ）
ギース・ハワード。この名に聞きおぼえがあるだろう。貴様の祖父を血まつりにあげた男の名だ。　　（対マリー）

■勝利メッセージ
この街はギース・ハワードの名がなくては、なりたたんのだよ。　　　（対ボブ）
ちょっとは腕をあげたようだが、その程度でこのギースを倒すことはできぬわ。
　　　　（対アンディ）
私も貴様に会いたかったぞ。どうだ完全復活した、私の拳は…？　　　（対テリー）
うせろ。サウスタウンの支配者は1人で良いわ。　　　（対ギース）
その強さを私の為に使ってみんか…悪の為にな。　　　（対バッシュ）
まだまだ修業が足りない様だな、ビリーよ！　（対ビリー）
フッ、おもしろい。きさま大道芸でもやっていけるぞ！　　　（対望月）
刑事かなんか知らんが、所詮ザコはザコだ。（対ホンフゥ）
兄弟2人がかりでもかまわないぞ、ハハハハッ!!（対崇秀）

■対戦勝利メッセージ
●フンッ！　ザコはおとなしくしていろ！
●ちょっとはやるようだが、私の敵ではないな。
●フッフ…これが完全復活の証だ。
●私の力をここまで引き出すとは、たいした奴だ。

リアルバウト餓狼伝説

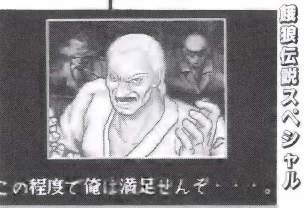
■勝利メッセージ
フン！　きさまの力は所詮こんなものか！　（対テリー）
弱い、弱すぎるぞ！　ボガード達！　（対アンディ）

声優

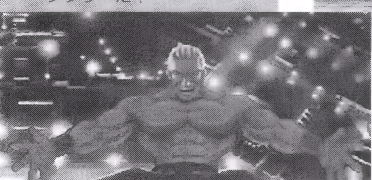
生瀬勝久／餓狼伝説スペシャル
コング桑田／餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説
その他は不明

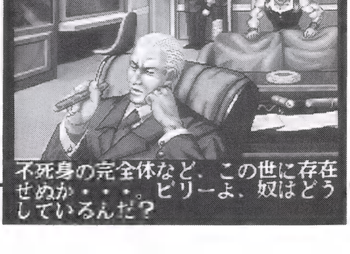
エンディングショット


餓狼伝説
落ちるギース。普通おだぶつだよねぇ…



餓狼伝説スペシャル
でもふっか～つ!!　しかもハングリーだ！

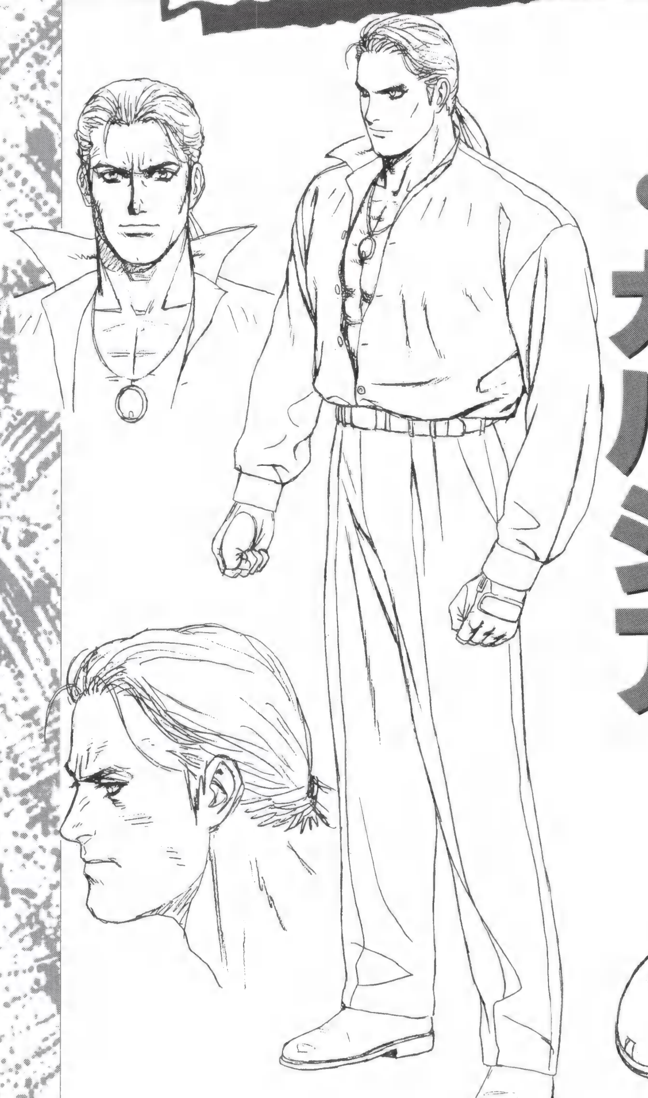

リアルバウト餓狼伝説
また落ちる。しかも笑ってる。みごとだ！

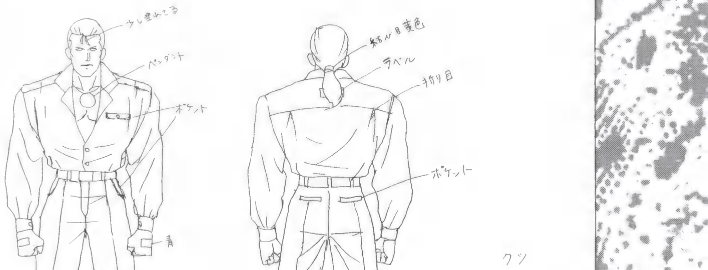


餓狼伝説3
そして暗黒街の帝王に返り咲き…

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝 設定原画集

ロバート・ガルシア



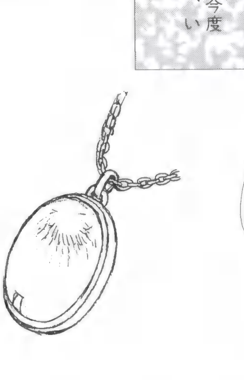


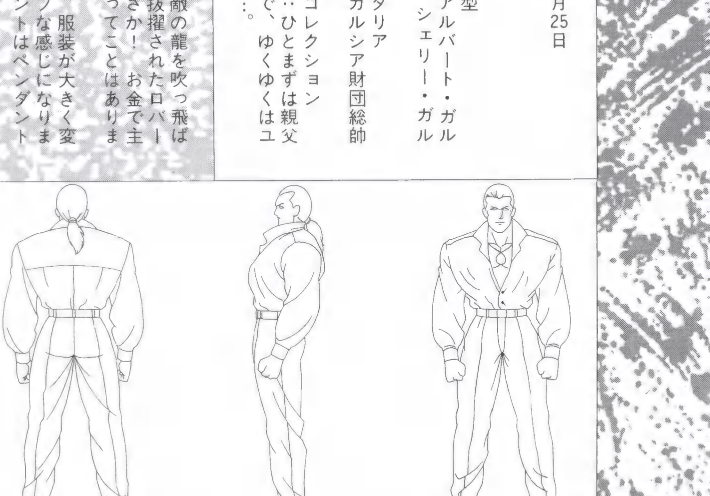
誕生日：12月25日
年齢：22歳
身長：180cm
体重：85kg
血液型：AB型
家族構成：アルバート・ガルシア（父）、シェリー・ガルシア（母）
出身地：イタリア
職業：次期ガルシア財団総帥（の予定）
宝物：車のコレクション
当面の目標：ひとまずは親父の後を継いで、ゆくゆくはユリちゃんと…。

今回、無敵の龍を吹っ飛ばし、主役に抜擢されたロバート（ま、まさか！　お金で主役の座を…ってことはありません）。

外伝では、服装が大きく変更され、ラフな感じになりました。ポイントはペンダントですかね。

ユリちゃんとの仲も、今度の事件で大きく進展して、いい感じですな。



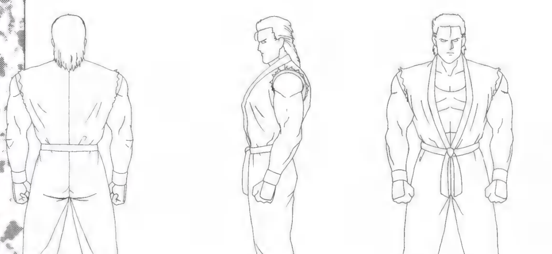


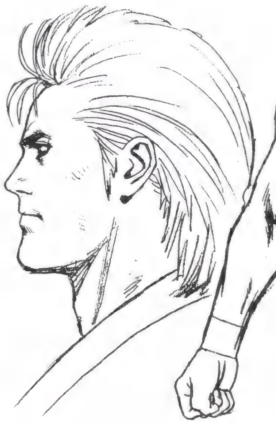
誕生日：8月2日
年齢：22歳
身長：179cm
体重：68kg
血液型：O型
家族構成：タクマ・サカザキ（父）、ユリ・サカザキ（妹）
出身地：日本
職業：極限流空手道場・師範
宝物：拾ってきて自分でレストアしたバイク
当面の目標：父であるタクマの作った「極限流空手」を世界規模で広めること。

主役の座を今回は親友のロバートに譲ったリョウ君。友情にヒビが入らなければいいんですが…。

しかし、極限流空手の無敵の龍の腕はなまっちゃいないぜ！　今回も龍虎乱舞で大暴れ!!

外伝のエンディングでは、彼には珍しい私服姿や、大金（！）をユリに渡したりと意外な一面も見せている。







リョウ・サカザキ



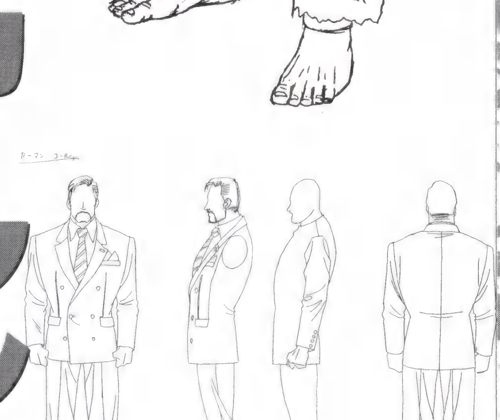








カーマン・コール



スーツ姿で闘う前代未聞の格闘家、カーマンコール。一見ただのサラリーマンに見えるが、以前ロバートに護身術を教えていたこともある、ガルシア財団の凄腕エージェントなのだ。

老けて見えるが、まだ30歳の働き盛り。

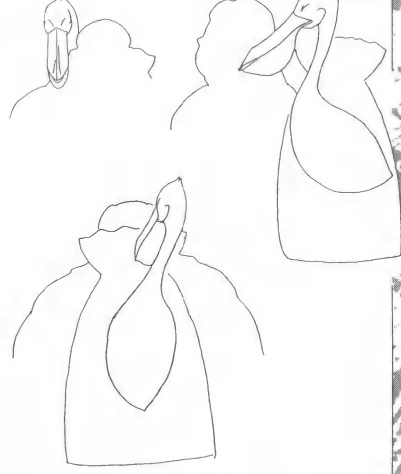
現在、部下を一人前にするため特訓中らしい（スゴイ訓練なんだろうな…）。

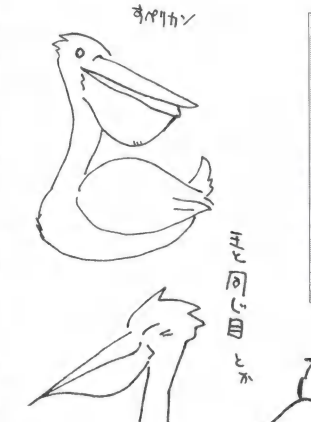
誕生日：6月13日
年齢：30歳
身長：185cm
体重：87kg
血液型：O型
家族構成：不明
出身地：ドイツ
職業：ガルシア財団エージェント
宝物：最高のエージェントたるプライド
当面の目標：部下を一人前のエージェントに育て上げること。



王覚山

わん こう さん



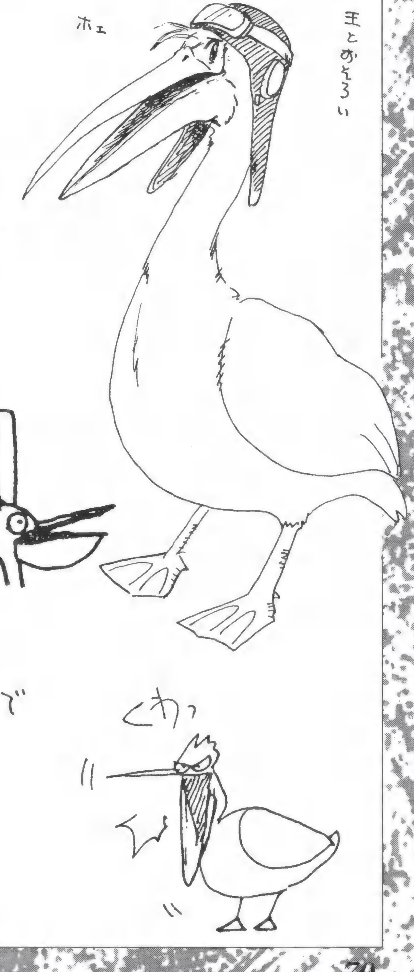


誕生日：4月17日
年齢：24歳
身長：150cm
体重：87kg
血液型：A型
家族構成：不明
出身地：台湾
職業：放浪の画家
宝物：画材
当面の目標：絵を描くきっかけを与えてくれた、とある画家に自分の絵を見てもらうこと。

幻の拳法とよばれる心意六合拳の達人（だと思う）。相棒のホエホエさんと一緒に、絵を描きながら放浪の旅を続けている。

戦闘に入る前のデモはどのキャラと闘う時も、ほとんどいいがかりに近いものがあってかなり笑える。まさか、新手の当たり屋なのか（笑）。

コミカルな動きと、ホエホエさんとの連係攻撃が得意。





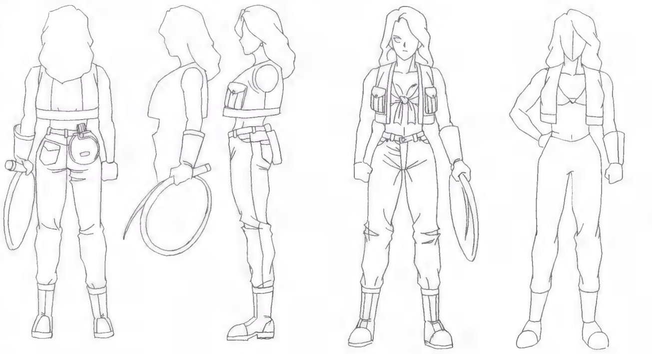
レニィ・クレストン

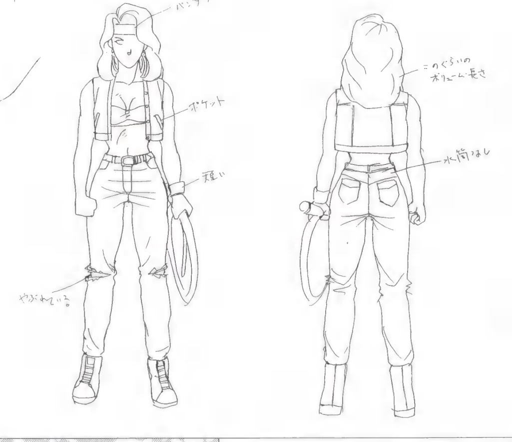
誕生日：5月20日
年齢：23歳
身長：173cm
体重：56kg
スリーサイズ：B86、W55、H84
血液型：A型
家族構成：不明
出身地：アメリカ
職業：フリージャーナリスト
宝物：自ら築いた情報網
当面の目標：世界を驚愕させるようなスクープを見つけたい。

ムチが得意な女王様…じゃなかったレニィ様。普段はフリーのジャーナリストをしているが、儲け話には目がなく、今回はワイラーの依頼を受け、悪友のロディをむりやり巻き込んで、グラスヒルバレーにやってきました。

こんな調子で、世界的大スクープを見つけることができるのか？









誕生日：7月24日
年齢：23歳
身長：182cm
体重：80kg
血液型：B型
家族構成：不明
出身地：アメリカ
職業：バウンティーハンター（本業）、私立探偵（副業）
宝物：自作の皮ジャン
当面の目標：もっと熱くなる仕事がしたい。

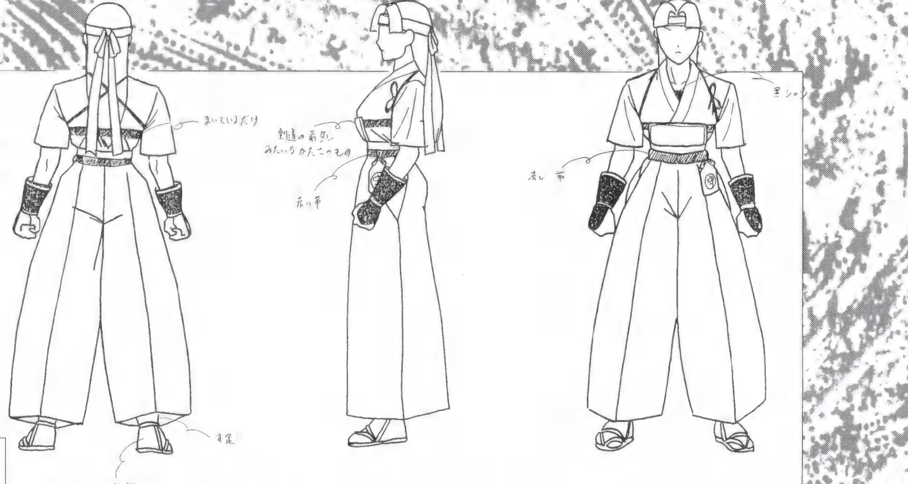
相棒のレニィに振り回されぎみのロディさん。ブーメランのように戻ってくる、便利なトンファーを使って闘う（便利だなぁ、欲しいなぁ…）。

自分のイニシャルをあしらった、皮ジャンとベルトのバックルがイカス！（通販で販売されたりして）

本業のバウンティーハンターは、現在ヒマなようです。



ロディ・バーツ



藤堂（とうどう） 香澄（かすみ）

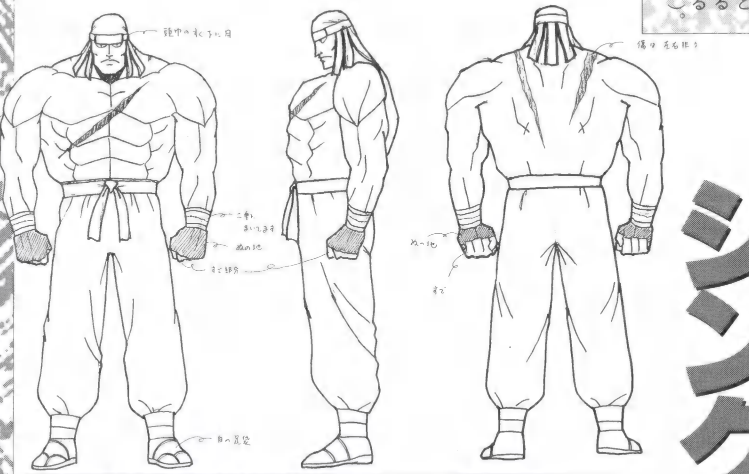
不破（ふは） 刃（じん）

誕生日：9月4日
年齢：28歳
身長：185cm
体重：80kg
血液型：O型
家族構成：不明
出身地：日本
職業：忍者
宝物：自らしたためた忍びの密書
当面の目標：影二を消す。

『すごい漢だ！』でお馴染みの（？）刃。個人的な恨みで如月影二を追っている（はっきりいって逆恨みだが…）。筋肉質な体のわりに、ロバートより体重が軽い（身長は不破刃の方が高いのに…）。実は編集部一人気の高いキャラクターだったりする。でも職業が忍者って…。

誕生日：3月29日
年齢：16歳
身長：154cm
体重：45kg
スリーサイズ：B75、W54、H74
血液型：B型
家族構成：藤堂竜白（父）、藤堂志津子（しづこ・母）、藤堂瑞穂（みずほ・姉）
出身地：日本
職業：学生
宝物：ある人からもらったお守り
当面の目標：父親を捜し出して、成長した自分の姿を見て欲しい。あと、英語をもっと話せるようになりたい。

藤堂竜白の愛娘（よかったねぇ、お母さんに似て…）。現役女子高生の香澄ちゃん。勝手に家を飛び出して、父親探しに出かけてしまう行動派の女の子。学校の方は大丈夫なんでしょうか？竜白が失踪したあと、母と姉の3人で道場を守っている（こんなにかわいい娘がいるんだから、早く帰ってこい）。

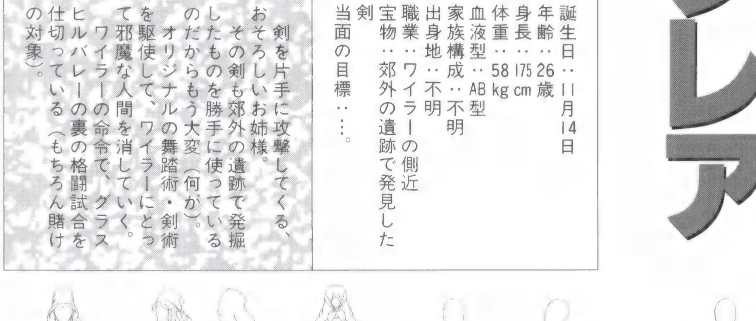


シンクレア



誕生日：11月14日
年齢：26歳
身長：175cm
体重：58kg
血液型：AB型
家族構成：不明
出身地：不明
職業：ワイラーの側近
宝物：郊外の遺跡で発見した剣
当面の目標：…。

剣を片手に攻撃してくる、おそろしいお姉様。その剣も郊外の遺跡で発掘したものを勝手に使っているのだからもう大変（何が）。オリジナルの舞踏術・剣術を駆使して、ワイラーにとって邪魔な人間を消していく。ワイラーの命令で、グラスヒルバレーの裏の格闘試合を仕切っている（もちろん賭けの対象）。



外伝の最後のボス。普段はごく普通（キザっぽいけど）の青年だが、親子2代で開発した特殊な薬品を（ワイラードリンク）使用することで、変身して巨大化する。
ワイラー自身は、特に格闘技の心得があるわけではないが、その人間離れしたパワー殺法は非常に強力。単純なパンチなどでも、一撃必殺の威力を持つほどだ。

誕生日：10月22日
年齢：23歳
身長：変身前180cm　変身後240cm
体重：変身前84kg　変身後124kg
血液型：O型
家族構成：ビクトリア（父・死別）
出身地：不明
職業：ワイラー家5代目当主
宝物：父の残した薬の研究データ
当面の目標：父の薬を完全な者に作り上げること。

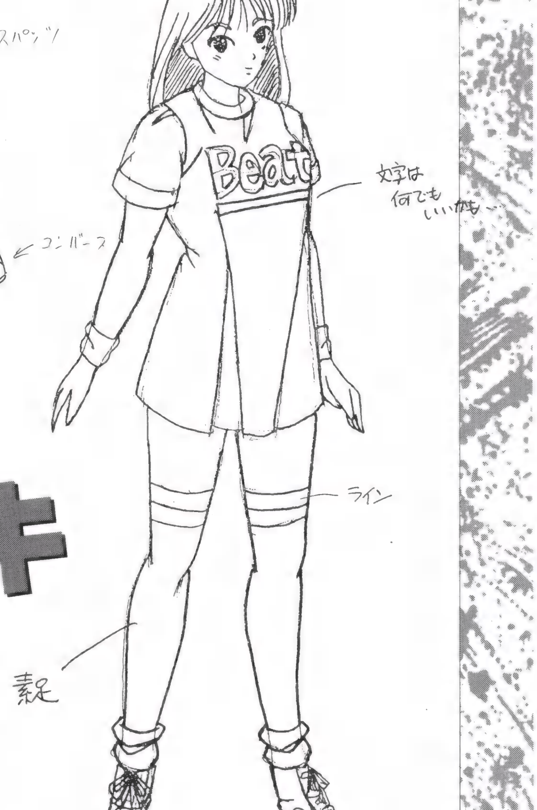


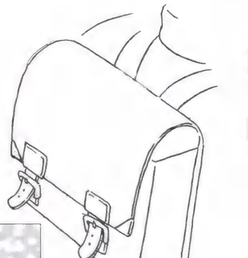
ワイラー



フレア・ローレンス







ユリ・サカザキ

今回のヒロイン、フレアさん。ワイラーに会いにいく途中でロバートと出会い事件に巻き込まれていく。ロバートと一緒に歩いていたのに、突然いなくなってしまうのには驚いた。
次回作では、護身用に極限流空手を学び、さらにワイラードリンクを飲んで、プレイヤーキャラになって登場したりして（想像すると怖い…）。

龍虎の拳2ではプレイヤーキャラとして登場した、リョウの妹。外伝では残念ながら、デモ専用キャラとしての登場になっている。
今回のユリは、ホエホエさんにからまれたり、シンクレアに病院送りにされたりと、散々だったが、きっと次回作ではプレイヤーキャラとして元気な姿を見せてくれると思う（出るよね？）。

NINJA MASTER'S 覇王忍法帖 バックストーリー サスケ編



〜聖伝白龍叉介の章：壱〜

白龍離別

天舞四人衆…この国の数多き忍の流派の頂点に立ち、統括する最高の機関である。彼らの号令は時に対立する流派を取り持ち、時に暗黙の了解を破った流派を根こそぎ壊滅させる。すべての流派から尊敬と恐怖の念を抱かれ、かつ乱世のいずれの勢力にも属さない〝忍の真祖〟の後継者たちである。

わずか二十一歳のサスケがその一人であることは、にわかには信じられないだろう。天舞の里の苛酷な修業を通常の半分の期間で習得してしまったスゴ腕である。

その夜、サスケはふと小屋の外に人の気配を感じた。同時に血の匂いも…。

一瞬の緊張…。だが、その気配はなつかしい、知っている者だった。

「親父殿！」

戸を開けたサスケの前に倒れていた血まみれの男は、長い間行方知れずの父であった。聖伝真道流の継承者であり、幼いサスケにその技術のすべてを伝え、ある日突然姿を消した。その後、サスケは父と親しかった天舞の里に預けられている。八年ぶりの父と子の再会であった…。が、その深い傷はもはや助かる望みはない。

「サスケ…時間がない。すべてを話そう」

瀕死の父は彼らの中に流れている血の秘密を語った。

かつて覇王と闘いこれを封印した〝己の一族〟。自分たちはその末裔であり、今再び覇王が復活しようとしていることを阻止しなければならない。

父はこれを察知し、密かに探っていたが、今一歩のところで反撃にあってしまった。

「覇王に先駆けて復活した奴を…倒さなければならない」

「奴？」

「蘭…」

父の言葉はそこで途切れ、二度と発せられることはなかった…。

父の話が誠ならば、この闘いは一族の血を持つ自分たち親子の宿命である。危険な旅に仲間たちを巻き込むことは避けたかった。サスケはその晩のうちに誰にも告げず旅立つ。

忍に墓はない。父の亡骸を埋めた山を、サスケは振り返ることはなかった。

（白龍離別：終）

〜聖伝白龍叉介の章：弐〜

友を斬る

「よぉ、サスケぇ！」

丑三つ時の山奥におよそ似合わぬ明るい声が響く。逃亡を続けるサスケは、はっとして声の聞こえた方向、一本の杉の木の枝を見上げる。

月も星も厚い雲に覆われ、光と呼べるものなど皆無に等しい漆黒の闇であったが、忍の眼には関係ない。

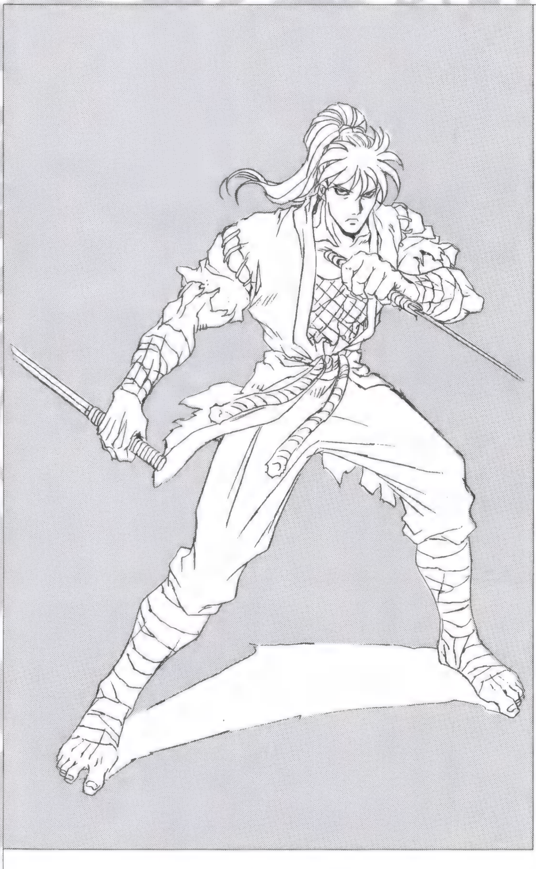
「お前に気配を悟られなかったンだから、俺もちったぁ成長したかな」

枝の上に足を組み腰かけているひょうきんな雰囲気の二枚目半は、サスケと同じ歳の天舞忍衆参番組頭の上忍で、いつも仲間と騒いでいるような性格であるが、サスケ、カムイに次ぐ腕の持ち主でもある。

「…ザジか…見逃せ」

「できねぇなぁ。お前を斬るのは俺もいやなンだが、まぁ掟は掟だ。ここは一つ、素直に斬られてくれよ」

サスケにはできない相談であった。天舞衆は天下の情勢に関わりを持つことは許されておらず、仮に世を滅ぼす恐れのある覇王が相手であっても流れを変えることはできな



いのだ。それゆえに絶対の裁きをおこなう機関として存在しうる。だが、覇王を倒すことは天舞四人衆となるより以前、何百年もの昔からサスケの血に受け継がれた宿命であった。かつて覇王を封印した〝己の一族〟の末裔たる彼らは、覇王封滅の使命を父より受けたのだ。そして、覇王を倒すためには、彼をさえぎるものすべてを退ける。そう…たとえ友であっても…。

　里を抜けて二昼夜、いつかこのような瞬間がくることは覚悟していたが、この期に及んでもなお、サスケは腰の二刀小太刀に手はかけられないでいた。

「じれってぇなァ…いくぞ!」

ザジは袖口から巨大なクナイを取り出す、それは手に持った部分を中心に扇のように広がり、巨大な十字手裏剣の形になった。ザジは最小限の動作でそれをサスケにむけて放つ。サスケの初めて見る技であった。

『大十字〝四（死）門〟』

　天舞の忍は仲間はおろか、師匠や頭の者にも隠れて、天舞流以外の技〝陰技〟を会得する。

　サスケの場合は天舞の里にくる以前に父より習った聖伝真道流であるし、ザジはこの武器を使った技であるらしい。抜け忍狩りなど、同じ流派の者が何らかの事情で敵味方になった時に、お互いの手の内を知り尽くしているのでは、らちがあかぬ闘いになってしまうためだ。

　当然、この技を他人に見せた場合はその相手か自分のいずれかが死ななければならぬ状況を意味する。サスケに対してこの技を使うことはザジがまさに〝必殺〟の覚悟で挑んでいることに他ならない…。

　木々をなぎ倒しながら迫る〝四（死）門〟を間一髪でサスケはかわす。その一瞬の隙をつき、忍者刀を持つザジが襲う。やむなく『真阿・真吽』を抜きザジの刀を受ける。

　跳ね返るようにザジが木の上に翔ぶ、そこには先刻投げた大十字が突き刺さっている。それを即座に引き抜いて再びサスケに投げる。

　一撃離脱、手裏剣と本体の同時攻撃にサスケは防戦一方とならざるをえなかった。腕や頬を刃がかすめ、少しずつ、少しずつ、サスケの体から血が滴り落ちていく。

　しばらくの間、刃と刃がぶつかり合う音と、閃光に浮かび上がる2人の忍の顔だけが闇の世界を蹂躙した。

「この…!」

　苛立ちに満ちたザジのつぶやきが聞こえた。サスケは一瞬それが、自分に致命傷を与えられないことへの苛立ちにしか思わなかった。

「馬鹿野郎!」

　突如、無防備のままザジが目の前に仁王立ちとなった。サスケの忍としての本能が、「今だ!」と叫ぶ。だが…当然それはできなかった。

「てめえ…そンな甘い考えで抜けたのかよ！ それじゃあ俺が見逃したって他の奴にぶった斬られるだけだ!!」

　サスケは一瞬ザジのいっていることが理解できなかった。それほどまでに今のサスケは迷い、混乱していた。

「サスケ…おめぇをぶっ殺す」

　ザジはもう一つの大十字を取り出し、超高速で移動しつつタイミングをずらしながらサスケに向けて放つ。一つ！ 2つ！ そしてザジが…いや！ 何と3つ目、4つ目の大十字手裏剣がさらに別々の方向から飛来する。

〝四（死）門殺・業滅陣〟一瞬にして逃げ場を封じられたサスケ、ザジがその背後を取った！

「もらった！」

　ザジが勝利を確信した刹那、彼の五感からサスケの気配が消滅した。再びサスケの気配を自分の背後に感じ、自分の体が急上昇していくのを感じた時、ザジはすべてを悟った。

　ザジの必殺奥義に追いつめられたサスケの本能が、ザジを上回る反応によってすべての大十字を回避し、反撃を見せたのであった。大地を揺るがす轟音。そして…、獣も蟲さえも息をひそめているかのような静寂が闇を支配した。

「今のが…真道流奥義か…まったく…手加減しやがって、馬鹿が。楽に…死ねねぇだろうが…がふっ！」

　地面には大の字にザジの体が横たわっていた。おそらくは首の骨が折れているのだろう。口からは大量の血を吐き出し、すでに息も絶え絶えであった。

　サスケの姿は見当たらない。他の追手を警戒して気配を絶っているのだ。

「聞いて…るんだろ？ 安心しろ…俺一人だ。…あーあ…お前を倒して四人衆にと…思ってい…ぐっ…いたン…だがなぁ…」

　答えはない。それでもザジはかまわずしゃべり続けた。

「…カムイが…奴が…くるぞ」

　木々の間にわずかに動揺が感じられた。

「へっ…やっぱり隠伏は俺の方が上か…。お前に…一足先に…教えてやろうかと思ってな…ぐっ…ハ、でも…やっぱ色気がでちまったぁ…」

「…すまぬ…ザジ」

　サスケがついに姿を現す。膝をついてザジを抱え起こし、静かにその手を取った。

「よぉ…サスケぇ…気にすンな…お前が抜けるってのは、よっぽどの理由が…あるンだろ…？ いいさ…別にいわなくったって…。だがなぁ、そのためには、その目的のためには…カムイだろうが、不知火様だろうが迷わず…斬れ！」

「ああ…」

　サスケはザジの手を固く握った。

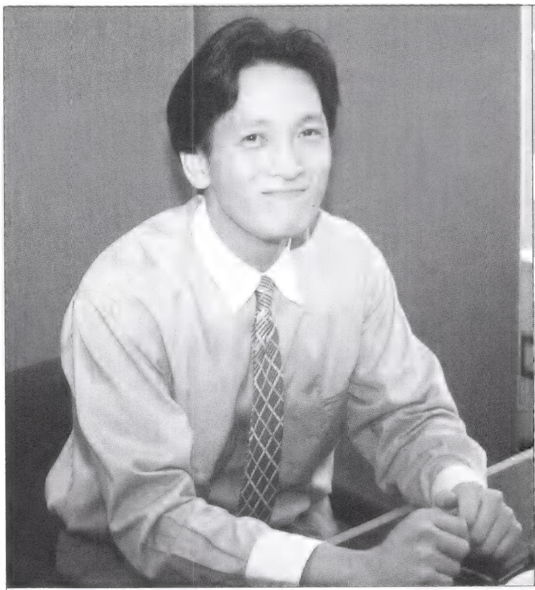
「へっ…甘ちゃんがぁ…やっと腹ァくくったな…ぐっ、がふっ…」

　ザジは激しく咳き込み、さらにおびただしい量の血があふれる。

「はぁ…俺はそのあたりにほっといてくれよ…ううっ…ただな…一つだけ、お佳な…あいつに…俺はかっこよかったって…最後までかっこよかったて…伝えてくれや…それまでは……死ぬな…」

　ザジの手の温もりと力が急速に失われていく。サスケは泣いた。父の死にも忘れていた涙を、心優しき友のために流した。　（友を斬る：終）





ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー4

ビスコ

株式会社ビスコ

●1983年設立。シューティングからレース、花札まで、幅広いジャンルのゲームを発表している。92年、横スクロールシューティング『アンドロデュノス』でネオジオに参入。ネオジオ最新作は『NEOドリフトアウト』。

『NEOドリ』絶好調！ マル秘新作もスクープだ！

今回の〝ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー〟は、『NEOドリフトアウト』CD版発売を間近にひかえたビスコに突撃取材を敢行。なんと、話を聞いていくうちに未発表新作の存在も明らかになった！ インタビューに答えてくれたのは笑顔がまぶしいナイスガイ、社長室の糸井さんだ!!

気になるあのゲームどうなってるの？

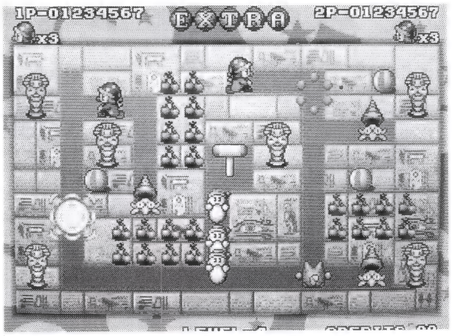
――さっそくですが、かなり前に本誌（vol.4）で紹介したままになっている『NEO Mr. Do!』についてのお話をお願いしたいんですが…。

「はい。その『NEO Mr. Do!』ですが、より完成度を高めるため、かなり前から作っては変更、作っては変更、という作業をくりかえしてまして、ずいぶん発売が延びてしまってご迷惑をおかけしました。どうやら夏頃には発売できそうです。

アイテムが使用できたり、2人同時プレイが可能になっていたりと、元祖『Mr. Do!』の〝落としてツブす〟という基本コンセプトはそのままに、より遊びやすくなっていますので期待していてください」

――今春発売予定だった『ゴール！ ゴール！ ゴール！』はどうなってしまったんでしょうか？ まさか発売中止、なんてことはないですよね？

「いや、実は発売はしているんですよ。ただ諸事情がありまして、現在国内ではなく、海外のみでの発売になってしまっているんです。むこうのほう（ヨーロッパ）では、かなりのヒットになってるんですけどねぇ…。楽しみにされていたみなさんには、本当に申し訳ないです」



『NEO Mr. Do！』（画面は開発中のものです）

ビスコの隠し玉は格闘アクション！

――ネオジオフリークだけに教えられる、開発中のマル秘タイトルはありませんか？

「実は、あるんですよ、とっておきのが（ニヤリ）。ジャンルは格闘アクションで、発売時期は、そうですねぇ…、早ければ夏くらいには出せると思います。

本来ならば題名も決まっていませんし、まだ内容も公開できるレベルではありませんので秘密なんですが、本日はわざわざこちらにきていただいたということもありますし、ネオジオフリークさんだけのマル秘情報ということで。

今後も詳しい情報はできるだけ早くお知らせしますので、お楽しみに」

――個人的には、シューティングなどを発売してくれると嬉しいのですが、そういった予定はありませんか？

「うーん…。シューティングですか…。今のところ予定にはないんですが、まぁ、検討しておきます」

この夏はビスコから目が離せない？

――今後の展開についてお聞かせください。

「とりあえず7月後半に『NEOドリフトアウト』CD版が、そのあと『NEO Mr. Do!』が続けて出ますのでよろしくお願いします。それから格闘アクションがきまして…、うーん、そのあとは今のところ未定、かな？

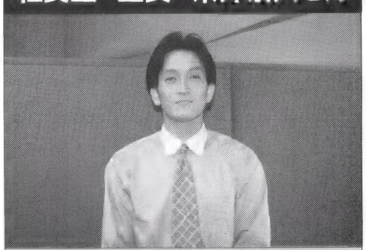
このあいだまで『NEOドリフトアウト』を開発していたチームが、次は何を作ろうか、なんて話をしているところですね」

――最後になりましたが、ネオジオフリークの皆さんにひとことお願いします。

「みなさん、『NEOドリフトアウト』は遊んでいただけましたでしょうか。ネオジオフリークさんがコース攻略をしてくれましたので、よく読んでベストラップを目指してください。7月に発売されるCD版も、よろしくお願いいたします。

今後ともビスコは、ますます面白いゲームを作っていきますので、応援してください」

社長室 室長 糸井泰久さん



●1965年生まれの31歳。福岡県北九州市出身。

1989年11月に入社し、さまざまな仕事で鍛えられ現在にいたる。

趣味はスキューバダイビング、バスケットボールで、バスケはプレイもしていますが、公認審判を目指して勉強中です。

NEOドリフトアウト 開発秘話&苦労話

CD版も発売間近!『NEOドリフトアウト』

――もうすぐ『NEOドリフトアウト』のCD版が登場しますね。

「はい、最終的に7月後半に発売が決定しました。CD版の発売を首を長くして待っていてくれたファンのみなさま、たいへんお待たせいたしました。

"ドリフトアウトシリーズ最高のデキ"と開発担当者をしていわしめた業務用を、ほぼ忠実に移植しました。今度は家庭で、存分に楽しんでください」

――ドリフトアウトシリーズといえば、架空のクルマではなく、実在のワークスマシンが選べる点が特徴だと思いますが。

「そうですね。今回も、日本を代表するラリーカーであり、WRCなどで有名なセリカ、インプレッサ、ランサーの3車が実名でそろっています。ちょっと年式は古い（'94年式）んですが、そこはまあ、勘弁してやってください（苦笑）」

――やはり実名ということで、苦労などもあったのではないでしょうか?

「そりゃぁ、もう（笑）。山のようにありましたよ。WRCなんかも昔に比べて有名になりましたしねぇ。有名になってくるといろいろとね、ま、"いろいろと"としかいえませんが（笑）。

でもやはり、実名とそうでないのとではリアルさが全然違いますし、それがドリフトアウトシリーズのウリでもありますから、この部分は絶対はずせないところでしたね」



実在の車を操作できるのが魅力

たまには見てね! コースサイド

――背景やコースサイドをよく見ると、ヘンな看板があったり、宇宙人やナゾの生物が登場していたりと、開発の方の遊び心が感じられて楽しいですね。

「ありがとうございます。ウチの開発は意外に普段、画面であまり遊ぶことはなくて、結構まじめに作ってるんです。それが今回はめずらしく、背景に色々と遊びをいれまして。

開発内では、みんな走るのにいっしょうけんめいで、誰も気づいてくれないんじゃないか、なんてことをいってましたので、これは気づいていただけて嬉しいですね」

――他に編集部では、ジャンプをする時に叫ぶ「ワーオ」というセリフがはやっていましたが（笑）。

「そうですか（笑）。あのセリフはジャンプするたびに叫ぶようプログラムされてますので、ジャンプし続けるとひたすら叫び続けます（笑）。6面の3連発ジャンプ台なんかいい感じじゃないでしょうか」



君はイエティアイスをみたか?

ズーム機能導入でより遊びやすく!

――遊んでいて、ズームイン・ズームアウト機能がかなり効果的に使われているな、という印象を受けましたが…。

「そうですね。今まで発売したドリフトアウトシリーズでも、"スピード感があるのはいいけど、前方が見にくいのでカーブがしにくい"という意見がかなりあり、どうしたものかと思っていたんですよ。

今回ネオジオで発売するにあたって、ネオジオの特色のひとつであるズームイン・ズームアウト機能を取り入れたらどうか、という意見が出まして、あっ、そうか、と。

これによって、カーブなどでスピードを落とす時はアップに、またスピードが上がると画面全体が縮小して前方がよく見わたせるようなったりと、プレイ中の視界が格段にアップしました。

これを使うことに気づいたスタッフは偉いと思いましたね」

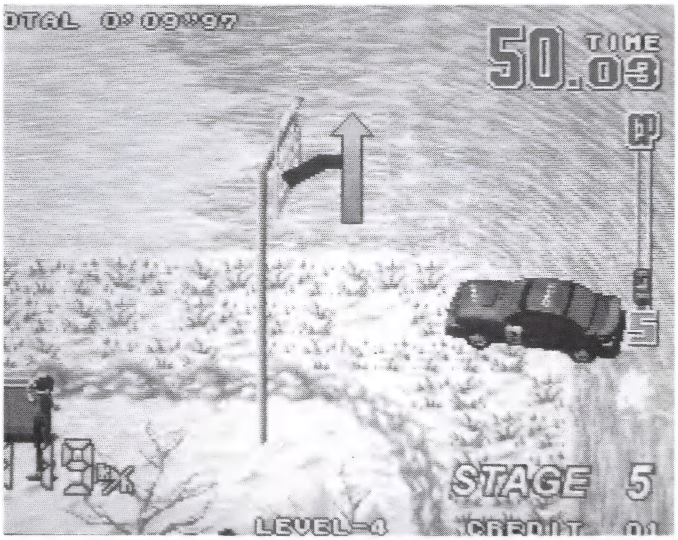
――以前お借りしたサンプル版にくらべて、製品版はかなり難易度が下がっていますね。

「はい。難易度が上がってしまうっていうのは、ウチの開発の悪いクセなんですよ。ずっとゲームをしているとやりなれてしまい、"これじゃ簡単すぎる"なんて思って難易度を上げてしまう、というパターンですね。

今回も、サンプル版では上級者向けのセリカでないとオールクリアが非常に難しかったりして、これはまずいんじゃないか、と。

せっかく3種類クルマがあるのに、初心者向けのクルマでクリアできないんじゃ意味がないですよね。それにそんな状態では、私も自動車メーカーに謝りにいかなきゃならないですし（苦笑）。別に私のためだけに難易度を下げてもらったわけではないんですが（笑）。

そういうわけで、いちおうどのクルマでも、オールクリアは可能です。あとはCD版を買って、ひたすら練習して下さい!」



ズーム機能が存分に発揮されている



最速ラップをたたき出せ!

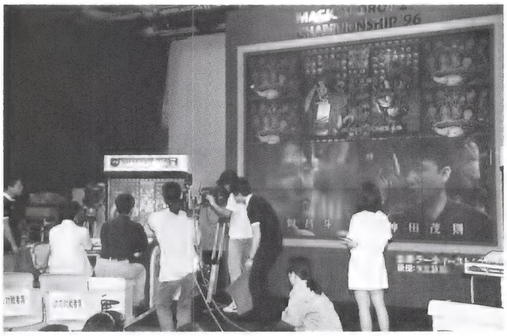
ネオジオトピックス

大会

最強マジ2フリーク決定 新宿アルタで連鎖大爆発!!

6月23日、東京は新宿スタジオアルタで、マジカルドロップ2ゲーム大会の本戦が開催された。対戦部門と段位認定部門の2部門があり、5月に全国で（北は北海道から南は沖縄まで！）おこなわれた予選を勝ち抜いてきた精鋭たちが、それぞれの王座をかけて熱い戦いを繰り広げた。

まず対戦部門は総勢64名でのトーナメント方式によるもので、2本先取した方が勝ち。1回戦からかなり高レベルな戦いっぷりが見られ、さすが全国の予選を勝ち上がってきただけあると感心させられた。



手に汗握る決勝戦

使用キャラで人気が高かったのは、マジシャンやジャスティス。そして印象深かったのは、フールを選ぶ勇気ある人（？）が出ると、場内が異常に沸いたこと。余りにお人好しなフール、使用される回数は少ないものの、みんなフールが大好きなんだネ…と、ちょっと嬉しい本誌記者。

さて、対戦部門で見事優勝の栄冠を手にしたのは、大阪の龍岡昌斗さん（使用キャラ・マジシャン）。

「帰ったら、優勝記念の楯を、予選で消えていった友達に貸してあげます（笑）」と喜びを語った。2位は神田茂則さん（大阪、使用キャラ・ジャスティス）、3位は井久保博樹さん（京都、使用キャラ・ジャスティス）と、どうやら今回対戦部門は、関西勢の独壇場となってしまったようだ…。頑張れ東日本!!

そして、段位認定部門は、『ひたすらモード』の"むずかしい"レベルで、20分以内にどこまでスコアが稼げるかを競うもの。とかく動きが派手な対戦部門とは対照的に、淡々とした自分との戦いが展開されていた。20人の選手たちの頂点に立ったのは、東京の若林明日香さん。665万6千576点というハイスコアを叩き出した（段位はもちろん名人）。



▼若林明日香さん

▲龍岡昌斗さん

「序盤で失敗してしまったので、まさか優勝できるとは思っていませんでした。せいぜい4位くらいかな…って。実は大会前、バイト先のゲーセンの専務に『絶対優勝なんかできないぞ』ってバカにされたり、練習してたらわざと画面を拭きにきたりされたんで、絶対何か高いもの（笑）おごってもらいます（笑）！」と語った。

また、閉会の挨拶でデータイーストの福田社長の話によると、実はこの若林さん、並々ならぬマジドロフリークで、マジドロ2のロケテストの時からはじまって、AOUショーでは1日中、挙げ句の果てにはバグまで見つけたつわものだということだ。

さらに福田社長は、マジドロ2の続編『マジカルドロップ3』もいいものを出したいと、早くも次回作に向けての意欲を明らかにしていた。

さて、今回の大会は何も試合だけで構成されていたわけではない。3回戦の前にはプロのダンサーたちによる"マジカルドロップ2コスプレショー"があでやかにおこなわれた。人気キャラクターが各々のテーマ曲にのって登場すると、場内は歓声に包まれた。緊張していた選手たちの顔に笑顔が浮かんだひとときだ。

そして今回の大会で何より印象深かったのは、参加者に女の子が多いこと。そのせいか場内は終始華やかな雰囲気に包まれていた。対戦部門での上位入賞はならなかったけど、次回はぜひ優勝をゲットして欲しい。頑張れ!! マジドロギャルズ!!



華やかなコスプレショー。やっぱりフールは大人気♡

ネオミニ

6色でカラフルに登場! かわいいネオミニで遊ぼう

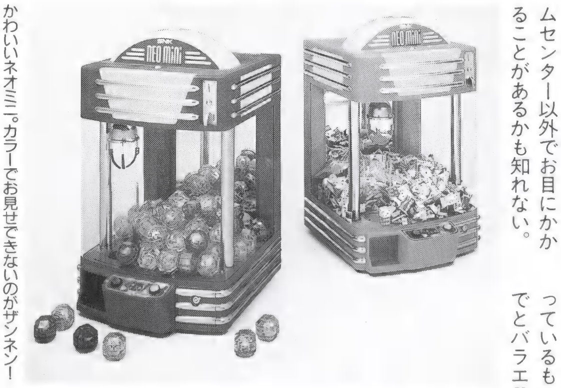
"ネオミニ"って知ってるかい？ 人気の高いクレーンゲームをよりコンパクトにしたSNKのクレーンゲーム機なのだ。置く場所を選ばない省スペース設計なので、ゲームセンター以外でお目にかかることがあるかも知れない。

色も6色（赤、黄、紫、緑、ピンク、白）と、とてもカラフルで、見ているだけで楽しくなってしまうニクイやつ。

中に入っている景品も、小さくてきれいなカプセルに入っているものから、お菓子までとバラエティに富んでいる。

その大きさと形から察するに、ひょっとしてSNKの人気タイトルのかわいいデフォルメキャラマスコットなんかが、入っているかも知れないよ。

"ちっちゃい、きれい、かわいい"なネオミニ、本誌記者は大阪のネオジオランドで発見したぞ。一緒に遊ぼう！



かわいいネオミニ。カラーでお見せできないのがザンネン！

ショウ

イベントてんこ盛り!! 本格ゲームショウ今夏開催

CESA（コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会）がこの夏「東京ゲームショウ'96」を開催する。

期間：8月22日～24日
開催時間：9時半～18時
会場：東京ビッグサイト
入場料：前売…一般　8百円
小学生　4百円
当日…一般　千円
小学生　5百円
（小学生未満は無料）
☎03-3246-6053

参加企業85社、動員目標10万人と大規模なこのショウは、関連業者向けの展示会と違い、ユーザーが対象なので、会期中のイベントも、本当にバラエティに富んでいる。

まず、場内に設置されるス

テージ上では入場者参加のクイズ、ゲームやラジオの公開録音、ゲームミュージックバンドによる生演奏、声優のミニライブ&トークなどが予定されている。それ以外にも、前売りの半券で参加できる抽選会や同人誌、キャラクターグッズの販売などもおこなわれる。そして会期中、会場内はゲームキャラのコスプレイヤーに開放され、最終日にはパレードがあり、審査もおこなわれるという。6月17日に出展社説明会と小間位置抽選会がおこなわれたが、主催者側の熱のこもった説明からは、このショウにかける意気込みが、充分伝わってきた。



東京ゲームショウ'96説明会

返し入場券と会場案内図が送付される

なお、前記の期間内でも定員になり次第締切られるので、急いだ方がいいだろう。
また、参加申し込みをして、都合で出席できなくなった場合は必ず事務局へ電話かはがきで連絡するのを忘れずに。
以上のことをしかと心に刻み、この夏、夢に向かっての第一歩を踏み出そう！

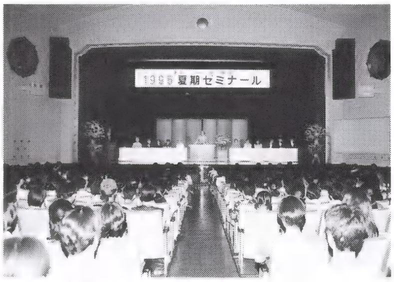
ゼミナール

講師陣も超豪華 夢に向かって踏み出そう！

東京アニメーター学院がアニメーター、声優、漫画家、ゲームデザイナー、イラストレーターを目指す人のために『'96夏期ゼミナール』を開催する。講師の顔ぶれも赤塚不二夫、笹川ひろし、肝付兼太、野沢雅子、山口勝平…と超豪華！ 気になる内容は以下の通りだ。

①アニメ、声優、ゲームデザイナー、漫画界の現状
②各科の就職状況
③漫画家、声優、イラストレーターのデビュー
④学院生活と授業内容
⑤在学生、卒業生からのアドバイス

日時：8月22日、午後1時開始（開場は午後12時30分）
場所：東京、九段会館ホール（定員千200名）
参加費用：無料（参加者全員に学院特製ボールペンセットをプレゼント）
年齢：14歳以上の男女、父母同伴可
参加方法：参加希望者ははがきに住所、氏名、年齢、参加人数を記入し、次の住所まで
〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9
東京アニメーター学院
'96夏期ゼミナール係
☎03－5276－1511
締切り：8月16日必着、折り



昨年の夏期ゼミナールの模様

募集

ゲームクリエイター志望者にはオイシすぎるこのチャンス

今年開校したアイマックスアカデミーが、来年4月の入学生を募集中だ。
「え？ それがどうしてチャンスなの？」というあなたの声が聞こえてくるようだ…。が、話はここから。この7月、8月に願書を提出すると…何とっ!! すごい特典がついてくるのだ。
特典1：7月願書受付者には入学金50％オフ、8月願書受付者には入学金30％オフという、いわゆる早割制度
特典2：選考料免除、試験免除になり、すんなり入学OK！
特典3：さらに、7月、8月の願書受付者には、入学確定時（10頃月予定）に、なんと家庭用ゲーム機がプレゼントされる
学費が安く、試験がなく、ゲーム機が手に入るという、大判振るまいのアイマックスアカデミー。その授業内容は、ゲームメーカー直営ならではのゲーム業界直結型実践教育だ。
あなたもこの機会に、ゲームクリエイター目指して頑張ってみてはいかがかな？

［資料請求／お問合わせ］
はがきに①氏名②年齢③住所④連絡先（電話、FAX）を書いて次の宛先まで。
〒144 東京都大田区西蒲田6－36－11
アイマックスアカデミー
●電話での資料請求も可能
03－3737－2226
特典は7月、8月のみだぞ、急ごう!!

イベント

今年もきたぜ！ この季節 シーズン・オブ・KOF!!

夏だ！ ゲームだ！ KOFだ！ ということで（?）、『KOF'96』の出版社対抗ゲーム大会開催が決定したぞ！ 決戦7月26日午後3時から、場所はネオジオワールドイベントスペース。各チーム3人1組のトーナメント方式によるもの（本誌からももちろん参加…メンバーは秘密♡）。
「な～んだ、参加はできないのか…」とお嘆きのアナタ、トーナメントには組み込めないが、優勝チームと対決のチャンスがあるのだよ…。気力ゲージをばりばりためて（練習はできないからね）、鼻息も荒々しくネオジオワールドにすっ飛んできてくれ。
なお、ゲーム大会の他にも新作の紹介やビンゴ大会（先着200名にカードを配布）などが予定されている。
お待ちかねの新作見物かたがたビンゴ大会で賞品をかっさらってしまうなんてどう？

KENコンサートスケジュール

●7月11日（木）
平田・プラタナスホール
☎0853－63－3016
●7月13日（土）
西郷・隠岐島文化会館
☎08512－2－0237
●7月14日（日）
西之島・西ノ島町ノアホール
☎08514－6－0171
●7月19日（金）
札幌・さっぽろ旭山音楽祭
☎011－561－9693
●9月14日（土）
所沢・所沢市民文化センター
☎0429－39－1399
●9月15日（日）
所沢・所沢市民文化センター
☎0429－39－1399
●9月21日（土）
浜松・アクトシティ浜松
☎053－451－1112
●9月22日（日）
四日市・近鉄アートホール
☎0593－54－7900



[テレフォンサービス] 〈SNK〉 東京03－5275－6200／大阪06－339－0110（9：00～17：00）〈ADK〉 048－775－2347 〈ザウルス〉 03－3222－1734 〈ビデオシステム〉 075－323－0008 〈データイースト〉 03－3398－5317 〈ビスコ〉 03－3554－0124 [ホームページのアクセス先] 〈SNK〉 http：／／www.neogeo.co.jp 〈ザウルス〉 http：／／www.neogeo.co.jp／saurus／ 〈ハドソン〉 http：／／www.hudson.co.jp 〈サン電子〉 http：／／www.sun-denshi.co.jp／map／sunmap.htm 〈アイマックス〉 http：／／www2.gol.com／users／imax／imax0000.htm

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト

カセット&CD

1996年7月9日版

NEO·GEO CDZ

タイトル
メーカー名／ジャンル／容量
カセット価格/CD価格/MVS発売日（CD版のみの場合はCD発売日）
ゲーム内容

[技]＝技術重視型　[頭]＝知能重視型　[体]＝体力重視型　[緊]＝スリリング　[幻]＝ファンタジック　[感]＝ドラマチック　[易]＝簡単お手軽　[難]＝高難易度　[真]＝シリアスタッチ　[愉]＝ユーモラスなタッチ　[G]＝グラフィックに注目　[S]＝システムに注目　[C]＝キャラに注目　[爽]＝スカッと爽快　[忍]＝要忍耐　[長]＝末長く楽しめる　[短]＝短時間プレイも　[音]＝音楽も最高　[彩]＝多彩なモード　[H]＝ちょっとH

ベースボールスターズプロフェッショナル

SNK／スポーツ／50M

¥18,000/¥4,800/'90.4.26

メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。[技][易][長][短]

トッププレイヤーズゴルフ

SNK／スポーツ／62M

¥21,000/¥4,800/'90.5.23

豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。[技][頭][長][長]

麻雀狂列伝ー西日本編ー

SNK／麻雀／42M

¥15,800/¥4,800/'90.4.26

ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。[真][頭][H]

NAM-1975

SNK／シューティング／46M

¥13,800/¥4,800/'90.4.26

テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。[技][長][真][忍]

ザ・スーパースパイ

SNK／アクション／55M

¥19,000/¥4,800/'90.10.8

アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋では情報やアイテムが手に入るぞ。[頭][緊][真][忍]

ニンジャコンバット

ADK／アクション／46M

¥18,000/¥4,800/'90.7.24

悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。[体][長][C][短]

ライディングヒーロー

SNK／スポーツ／46M

¥21,000/¥4,800/'90.7.24

若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。[技][感][長][忍]

マジシャンロード

ADK／アクション／46M

¥15,800/¥4,800/'90.4.26

呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。[技][幻][長][忍]

ゴーストパイロット

SNK／シューティング／55M

¥19,800/¥5,800/'91.1.25

第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！[体][長][忍]

リーグボウリング

SNK／スポーツ／26M

¥16,800/¥4,800/'90.12.10

3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。[技][易][愉][短][彩]

ジョイジョイキッド

SNK／パズル／22M

¥13,800/¥4,800/'90.11.20

ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。[頭][緊][幻][忍]

サイバーリップ

SNK／アクション／50M

¥18,000/¥5,800/'90.11.7

突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！[技][緊][G]

ASO II
SNK／シューティング／47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25

SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！ いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。 真頭長S

ラギ
ADK／アクション／50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14

美しい星であったラギが、侵入者ダルマー一族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝葉術〟を使って、故郷の自然を守れ！ 奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。 技幻易愉長短

戦国伝承
SNK／アクション／55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12

戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！ 特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。 体幻感C

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK／アクション／55M
¥19,800/—/'91.2.25

ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。 体幻愉

ロボアーミー
SNK／アクション／46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30

大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。 体感真C爽

2020年スーパーベースボール
SNK／スポーツ／46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20

西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。 易爽長短

クロススウォード
ADK／アクション／50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25

3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。 技幻感長真G忍

バーニングファイト
SNK／アクション／54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20

米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！ リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。 体感愉C爽

サッカーブロール
SNK／スポーツ／46M
¥21,800/¥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

フットボールフレンジー
SNK／スポーツ／48M
¥23,800/¥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

餓狼伝説
SNK／格闘アクション／55M
¥23,800/¥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディ、ジョーの中から1人を選んで、8人の格闘家たちと闘う。2ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。2人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

ラリーチェイス
ADK／レース／46M
¥23,800/¥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も6台（パリダカモードは9台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 技長忍短

ニンジャコマンドー
ADK／シューティング／54M
¥23,800/¥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

ベースボールスターズ2
SNK／スポーツ／68M
¥23,800/¥5,800/'92.4.15

シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、1打逆転のチャンスあり！ デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

ラストリゾート
SNK／シューティング／45M
¥22,800/¥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する2種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

ミューテイション・ネイション
SNK／アクション／45M
¥21,800/¥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。2人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
¥25,000/¥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊長G長音

ワールドヒーローズ
ADK／格闘アクション／82M
¥25,800/¥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？ この問いに答えを出すため、さまざまな時代から8人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

アンドロデュノス
ビスコ／シューティング／34M
¥23,800/—/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど4種類の武器を装備でき、それをボタン1つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。2人同時プレイ可能。 技緊GS

キング・オブ・ザ・モンスターズ2
SNK／アクション／74M
¥25,800/¥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第2弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った3体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。2人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

戦国伝承2
SNK／アクション／74M
¥25,000/¥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の3タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感長忍

餓狼伝説2
SNK／格闘アクション／106M
¥28,000/¥6,800/'92.12.10

シリーズ第2弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

得点王
SNK／スポーツ／54M
¥23,000/¥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！ 華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。2人対戦プレイ可能。 易爽長短

龍虎の拳
SNK／格闘アクション／102M
¥28,000/¥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの2人だが、VSモードでは敵である8人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

餓狼伝説スペシャル

SNK／格闘アクション／150M

¥28,000/¥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の3人に『餓狼伝説2』の8人＋3闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

サムライスピリッツ

SNK／格闘アクション／118M

¥28,000/¥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

ワールドヒーローズ2

ADK／格闘アクション／146M

¥28,000/¥5,800/'93.4.26

新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す『飛び道具返し』や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

ファイヤー・スープレックス

SNK／スポーツ／106M

¥28,000/¥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

ファイターズヒストリーダイナマイト

データイースト/格闘アクション/122M

¥28,000/¥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず1ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

フライングパワーディスク

データイースト／スポーツ／74M

¥25,000/¥5,800/'94.2.17

選手が1対1でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

龍虎の拳2

SNK／格闘アクション／178M

¥29,800/¥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

ミラクルアドベンチャー

データイースト/アクション/90M

¥25,000/—/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第1弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

ソニックウィングス2

ビデオシステム/シューティング/102M

¥28,000/¥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感長C

トップハンター

SNK／アクション／110M

¥28,000/¥6,800/'94.5.18

2ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感長愉S

ワールドヒーローズ2JET

ADK／格闘アクション／178M

¥29,800/¥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど4種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

得点王2

SNK／スポーツ／106M

¥28,000/¥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

ダンクドリーム

データイースト／スポーツ／94M

¥28,000/¥5,800/'94.12.8

3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

真サムライスピリッツ

SNK／格闘アクション／202M

¥29,800/¥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感長真SC音

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK／格闘アクション／196M

¥29,800/¥7,800/'94.8.25

『餓狼伝説』、『龍虎の拳』などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

痛快GANGAN行進曲

ADK／格闘アクション／178M

¥29,800/¥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

ダブルドラゴン

テクノスジャパン/格闘アクション/178M

¥29,800/¥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

パワースパイクスII

ビデオシステム／スポーツ／82M

—/¥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

クイズキングオブファイターズ

ザウルス／クイズ／122M

¥29,800/¥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ギャラクシーファイト

サンソフト/格闘アクション/169M

¥29,800/¥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感長C

パズルボブル

タイトー／パズル／32M

—/¥6,800/'94.12.21

人気ゲーム『バブルボブル』が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

クロススウォードII

ADK／アクション／70M

—/¥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

餓狼伝説3

SNK／格闘アクション／266M

¥32,000/¥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

雀神伝説

エイコム／麻雀／82M

—/¥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第1弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！ もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

▶ネオジオプロムナード

天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M
¥29,800/¥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！　各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。　愉C爽彩

ワールドヒーローズパーフェクト
ADK／格闘アクション／226M
¥29,800/¥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人＋αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！　技感愉C爽

得点王3
SNK／スポーツ／158M
¥29,800/¥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！　技易S長短

風雲黙示録
SNK／格闘アクション／190M
¥29,800/¥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！　豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王も使える。　技感長真SC

パルスター
エイコム/シューティング/305M
¥32,000/¥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。　技緊幻長G忍長音

将棋の達人
ADK／将棋／58M
¥29,800/¥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。　頭忍長彩

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK／格闘アクション／250M
¥29,800/¥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスターに格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。　技感C爽彩

アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム／麻雀／不明
−/¥7,800/'95.8.25

6人の女の子＋謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。　頭CH

ソニックウィングス3
ビデオシステム/シューティング/154M
¥29,800/¥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。　技易短

ステークスウィナー
ザウルス／競馬アクション／80M
¥29,800/¥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。　体易S

ADKワールド
ADK／バラエティ／不明
−/¥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。　幻易愉短彩

超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M
¥29,800/¥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！　CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。　感長C

まる子デラックスクイズ
タカラ／クイズ／118M
¥29,800/−/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!!　〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。　知愉C短彩

リアルバウト餓狼伝説
SNK／格闘アクション／346M
¥34,000/¥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。　技緊感長C

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK／格闘アクション／282M
¥32,000/¥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。　技体真GS

NEO・GEOCD SPECIAL
SNK／バラエティ／不明
−/¥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。　技易S彩

マジカルドロップ2
データイースト／パズル／86M
¥29,800/¥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。　頭愉C短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
SNK／格闘アクション／298M
¥32,000/¥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。　技感SC

押し出しジントリック
ADK／パズル／74M
−/¥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。　易愉S

ビッグトーナメントゴルフ
ナスカ／スポーツ／133M
¥29,800/¥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。　易爽

NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜
ADK／格闘アクション／330M
¥32,000/9月発売予定/'96.5.27

ADKが満を持してはなつ忍者格闘アクション。あわせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。　技感真SC

オーバートップ
ADK／レース／210M
¥29,800/7月26日発売予定/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！　各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。　緊易短

メタルスラッグ
ナスカ／シューティング／193M
¥29,800/¥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！　正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。　緊G易愉


底ぬけ脱線マンガ家のあいつが機密を漏えいするページ
しろー大のキャラクター
RPG! 新作キャラ烈伝!!!!
その1
みなさんこんにちは。RPGのキャラクターデザインをさせていただいております しろ〜大のです。
いやープレッシャーかかるねー
RPGオリジナルのキャラクター達をご紹介いたしましょう! うっ!
ドキドキだね
まずは味方のパーティーキャラから レオン
忍者!かどうかは秘密だっ
空をとぶ!!かどうかは秘密だ!
イカスー
右手に持ってる法鈴も秘密だ!
巨大なバスタードソード "びずき"。名前の由来は…秘密だ! どーやって抜くのかも秘密だ!
とにかく秘密だ!
天草編には出ないという事も秘密だ
俺の名は疾風の鈴音(レオン)! イカすナイスガイだ!
原案当初は"風(かぜ)の飛丸(とびまる)"という素朴な名前だった。ミナリオ上のカラミや"閑丸"と語感がダブるってことでこーゆー名前に。とびまる…けっこー気に入ってたんだけどなー とびまるー
いろいろと秘密があるが秘密だから教えない!
ひゃんひゃんひゃん
わっていいよね。まる。
LEON


キュートー♡
時姫
このハネ毛がチャームポイントなのよ♡
このへんがデンジャラス
牛若姫
ZZZ…
敵方のキャラクター 天草編 とりあえず2人
牛若姫はやんちゃ気随でデンジャラスな女のコ
時姫はいろいろあるのでくわしくは解説できないけれども、天草くんの宝物"ガイコツの女性"に関係があるらしいぞ
RPGの一方の主役は敵。敵方のドラマからも目が離せないね ニーりゃ
なんとゲタの歯が刀だ! デンジャラス!
次号は王虎大特集
う!
ばくはつマンガ
王虎くんがんばく!
んどらー 怒髪柱じゃるるい!!
ズガン ズガン ズガン
やだなあ
ゴギャス!
カードにぶつけたらしい
バカだなあ
シュ
あ
早くも大好評! ウソ!!
つづく!?
しろー大野プレイヤーキャラの中に幻庵がいなくてガックリの噂

**リアルバウト餓狼伝説が遂に4ヵ月連続のNo.1!
ステークスウィナーも根強い人気!!**

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

5月1日～5月31日

順位	タイトル	ポイント
1	リアルバウト餓狼伝説　CD	2,415P
2	ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝　ROM	1,260P
3	マジカルドロップ2　CD	1,179P
4	ステークスウィナー　―GⅠ完全制覇への道―	1,121P
5	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	813P
6	リアルバウト餓狼伝説　ROM	750P
7	メタルスラッグ　ROM	481P
8	龍虎の拳2　ROM	201P
9	風雲黙示録　～格闘創世～　CD	79P
10	ビッグトーナメントゴルフ　CD	59P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
03－3253－3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　06－634－0070
4号店　06－634－5820
7号店　06－634－2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
0559－88－1708
他、加盟店75店舗

ランキング総評

今月は、ビッグタイトルの発売がなかったせいか、全体的に元気のないランキングになってしまいました。そんな中でもやはり目立ったのは、リアルバウト餓狼伝説の強さでしょうか。今月で遂に無敵のV4を達成！

人気の秘密は、豊富なキャラと対戦の楽しさでしょうか？　ROM版も6位にランキングされ、あらためて餓狼人気の高さを感じました。

2位には前回と同じく、モーションキャプチャーを利用したリアルな動きがウリの格闘ゲーム、龍虎の拳外伝がランキング。人気シリーズの最新作ですが、リアルバウト人気に多少押されぎみです。

しかし、CD版は限定版もノーマル版も、予約数が好調という情報もあり、来月のランキングはかなり期待できそうです。

3位には、人気パズルゲームのマジカルドロップ2が、6位から3位にジャンプアップ。本誌7月号のワンポイントキャラクターレッスンを見て、ゲームとタロットカードの両方に興味を持った人もいるのではないでしょうか。とにかく楽しいゲームです。

4位は、ネオジオでは異色の競馬ゲーム、ステークスウィナーがランキング。順位は1つ落としてしまいましたが、根強い人気を保っています。

7位には、コンバットシューティングのメタルスラッグがランキング。

オーソドックスタイプのアクションシューティングですが、捕虜救出などが楽しく、現在編集部では最も流行っているゲームなのです。

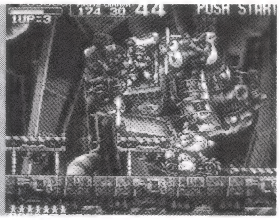
8位、9位には、龍虎の拳2、風雲黙示録の2本がランキング。

旧作ながら、この順位に入ってきたのは、販売店の値下げなどによる影響と思われます。

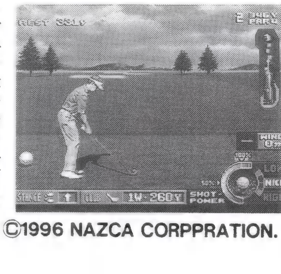
10位には、ネオジオでは久々のゴルフゲーム、ビッグトーナメントゴルフがランクイン。

次回は、龍虎の拳外伝のCD版が登場予定です。はたして無敵のリアルバウト餓狼伝説を破ることはできるのか!?

次回のTOP10をお楽しみに!!



撃ちまくりのゲームっス



久々のゴルフゲーム登場

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト10!

MONTHLY BEST 10!

斬紅郎無双剣が…またまた首位に返り咲き!!

装いも新たにスタートするこのコーナー。読者の方々の熱い要望にお応えして、今月から累計を上位50タイトルまで掲載することになった。

さてこれまで公表していなかった累計20位未満のタイトルは、別表のようになっている。オールドファンなら、誰でも知っている名作がずらり。ただ累計の票数は、投票受けつけ時期の影響もあり、必ずしも〝往年の名作〟に票が集まっているわけではないということを、補足しておかなければならないだろう。

なおベスト10の方は、ご覧の通り、『斬紅郎無双剣』が何とまたまた首位を奪い返すという意外な展開となった。

ネオジオソフト人気投票は毎号受けつけているので、ドンドン送ってね。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK！

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●名作『餓狼伝説SP』は実によくできたゲームで、長く遊べる。リョウ・サカザキとリアルタイムに出会った人には忘れられない作品でしょう。あん時ゃ、参ったなぁ～。

PN／奈公（宮崎県）

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	252P
2位(1)	リアルバウト 餓狼伝説	SNK	格闘アクション	230P
3位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	199P
4位(〃)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	175P
5位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	173P
6位(9)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	149P
7位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	103P
8位(12)	マジカルドロップ2	データイースト	パズル	85P
9位(13)	メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	66P
10位(〃)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	48P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	3,065P
2位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,988P
3位(3)	真サムライスピリッツ	1,613P
4位(4)	リアルバウト餓狼伝説	1,516P
5位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,076P
6位(6)	餓狼伝説スペシャル	956P
7位(7)	餓狼伝説3	922P
8位(8)	天外魔境真伝	762P
9位(10)	サムライスピリッツ	625P
10位(9)	パルスター	551P
11位(14)	ARTOFFIGHTING 龍虎の拳 外伝	503P
12位(11)	龍虎の拳2	412P
13位(12)	ワールドヒーローズ パーフェクト	360P
14位(13)	パズルボブル	343P
15位(16)	ソニックウィングス3	282P
16位(15)	ビューポイント	274P
17位(17)	ステークスウィナー	212P
18位(18)	餓狼伝説2	195P
19位(19)	ギャラクシーファイト	191P
20位(20)	ソニックウィングス2	159P
21位(21)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	146P
22位(22)	超人学園ゴウカイザー	129P
23位(29)	マジカルドロップ2	126P
24位(35)	メタルスラッグ	95P
25位(23)	トップハンター	71P
26位(24)	クロスソウォードII	69P
27位(25)	ワールドヒーローズ2	53P
28位(26)	ファイターズヒストリー ダイナマイト	49P
29位(28)	ADKワールド	46P
30位(27)	龍虎の拳	41P
31位(30)	風雲黙示録	40P
32位(--)	NINJA MASTER'S	39P
33位(32)	ラストリゾート	37P
33位(31)	餓狼伝説	37P
35位(33)	ASOII	35P
36位(34)	ニンジャコマンドー	33P
37位(--)	ビッグトーナメントゴルフ	29P
38位(36)	ラギ	28P
39位(39)	フライングパワーディスク	27P
40位(37)	NEO・NEO CD SPECIAL	24P
41位(38)	ワールドヒーローズ2 JET	21P
42位(40)	キング・オブ・ザ・モンスターズ	19P
42位(41)	オーバートップ	19P
44位(42)	ダブルドラゴン	18P
44位(43)	ジョイジョイキッド	18P
44位(43)	マジシャンロード	18P
47位(45)	サッカーブロール	17P
48位(46)	得点王3	15P
49位(51)	押し出しジントリック	13P
50位(47)	ベースボールスターズ プロフェッショナル	12P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

超激戦区『RB餓狼』!! 君の持ちキャラはどうだ!?

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

発売から時間も経過し、みんな『かなりヤリ込んだ！』という感じの注目タイトル、『RB餓狼』。

キャラや技の性能、得点によって、ハイスコアに開きが出てしまうのが辛いところ。スコアを稼ぎにくいキャラは、いかに効率よく技を当てていくかがポイントのようだね！

『RB餓狼』以外で、大きく動きのあったタイトルは…特にナシ。まぁ、やっぱりなという感じですが。ちなみに『RB餓狼』の申請数は、今までで最高の勢いです。担当者、テープに埋もれてヒーヒーいってます。全然こないよりマシだけど…。

さて、今月から『龍虎外伝』の集計をはじめます。タイムアタックということで、多少反撃されても速攻で倒すのがイイ感じかも。龍虎外伝でスペースを取られるため、どれかータイトル打ち切りする予定ですが、スコア更新中の方は、粗品を進呈します。

てなわけで、ハイスコア達成者は以下の方々なり。おめでと〜。

■がんG（埼玉県）■三輪サンちゃん（群馬県）■三島豪鬼（東京都）■ワッチョビー（栃木県）

※なお、プレゼント同様、集計期間などの関係で、粗品の本当にすまんス！

発送が遅れてしまう場合アリ。しばらくお待ちいただきたい。本当にすまんス！

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

リアルバウト餓狼伝説（山崎竜二）

試合がはじまったら、すぐにジャンプしてジャンプC攻撃をする。ジャンプC攻撃が当たったら、B、B、C↓キャンセル裁きの匕首↓鉄の爪を入れる。そこからもう一度同じ連続技を入れると、相手はよく気絶するので、ゲージがMAXだったらギロチンを入れる。MAXじゃなかったら、蛇使いキャンセルでゲージをためてギロチンを入れるようにする。

残りタイムが45秒以上あれば「SSS」が取れる。ストレートボーナスも逃さないようにする。

●ワッチョビー・栃木県

リアルバウト餓狼伝説（秦崇秀）

多少体力を減らされるのを覚悟で攻め込み、とどめに超必殺技をヒットさせる。うまくいけばパーフェクトでランクUPが望める。

崇秀は全体的に通常技が弱いので、コンビネーションをうまく使うのがいい。また、神足拳はダメージが大きく、ダウン技なのに、それにみあう得点が入らないので、できるだけ使わないようにする。

●ワイゾウ・奈良県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（リムルル・修羅）

リムルルのコマンド投げは、決めてすぐに動けるようになる（間合いも開かない）ので、さらに相手の起き上がりに防御崩しを入れることができる。これをうまく使う。

あとは、どれだけ完勝を決めるかではなく、のがさないかが勝負。何度もやりなおすってのがコツかな（笑）。

●ん・よゆうっチ♡・鹿児島県

ワールドヒーローズパーフェクト（服部半蔵）

キャンセルで動けるようになるエクストラアタック、あれ何ていったっけ？　疾風の術だっけ？　まぁとにかく、その技を使って気絶連続技を決め、サッサと倒す。むろんパーフェクトだ。

体力が減っていて超必殺技が使えるなら、気絶させてから決めるのもイイ。なぜなら、半蔵の超必はカッコイイからである。ちなみに、エクストラアタックはボタン3個同時押しなので、長時間プレイしていると指が死んでくる。ゆえに、たまにポーズをかけて指を回復させるとグー。

●松原双角団々長・東京都

KOF'94（韓国チーム）

キムを使って、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ×4→キャンセル飛燕斬で気絶させる。そこからテクニックと根性でパーフェクトを取る。

もしダメージを受けてしまったら、こちらのパワーが赤くなるまで減らして『鈴木流・セーラー裕子投げ（相手を投げて、バウンドする瞬間に技を出すと、その技の点数が入る）』のキムバージョン。キムがやると、ちょうど鳳凰脚が相討ちになった時の分ぐらいしか減らないので、相手のパワーがちょっとだけ減って2千500点入るという得な技なので、狙っていこう。

チャンとチョイはどうでもいい。

●鈴木真矢・秋田県

ハウスコア担当者から一言

うぃ〜っす！『ニジマス（ニンジャマスターズ）』で鴉を使ってて、ジェイケイの10割当たり前連続技雲仙にボッコボコにされてます。かなりブルー。対空欲しい。

というワケで、ジャズが負けてしまったのは残念として、相変わらず絶好調の『RB餓狼』、強いですねー。毎日毎日「これでもか！」というくらいのテープが送られてきます。今月からは『龍虎外伝』の集計も開始し、次は『神凰拳』『ニンジャマスターズ』なども発売されるので、古いタイトルは打ち切る可能性が高いです。う〜む。

マジでくどいようですが、募集要項はキチンと守って下さい。せっかく出したスコアなんだしね。あと、たまにテープが破損してしまっている場合があります。この場合、チェックできないので、テープを送る時に緩衝材などで保護することをオススメします。壊れたテープに入ったスコアは確認できないので、無条件でチェックはしません。よろしくっ！

ちなみに『龍虎外伝』のスコア申請は、ラウンド数や攻撃力を変えないでネ！

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	M，Y－剣魂・千葉県	405Pts.
2位	部長アキヤマ・東京都	175Pts.
3位	極限流・新潟県	165PtS.
4位	ママ・広島県	130Pts.
5位	つるが８RO・埼玉県 幻庵ラブリー・長野県	125Pts.
7位	松原双角団々長・東京都	115Pts.
8位	鈴木真矢・秋田県	100Pts.
9位	石井悟・神奈川県	80Pts.
10位	双角団員３号・東京都	75Pts.

▶クラブ・ハウスコア

ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,162,100	ALL
山崎竜二	部長アキヤマ・東京都	1,884,100	ALL
ブルー・マリー	ママ・広島県	1,816,900	ALL
秦崇秀	ワッチョビー・栃木県	1,808,100	ALL
ボブ・ウィルソン	双角団員３号・東京都	1,781,400	ALL
フランコ・バッシュ	333（トマト部）・東京都	1,775,100	ALL
ギース・ハワード	ママ・広島県	1,749,000	ALL
アンディ・ボガード	デンデン・滋賀県	1,695,000	ALL
不知火舞	ママ・広島県	1,643,800	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1,611,800	ALL
ホンフゥ	ママ・広島県	1,556,100	ALL

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	幻庵ラブリー・長野県	16,583,900	ALL
絹	幻庵ラブリー・長野県	12,552,000	最終面
ジライア	幻庵ラブリー・長野県	11,238,500	ALL

龍虎の拳２

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
ユリ・サカザキ	石井悟・神奈川県	2,256,860	ALL
如月影二	石井悟・神奈川県	2,193,480	ALL
キング	キング命！・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1,910,710	ALL
Mr. ビッグ	ワイゾウ・奈良県	1,897,490	ALL
タクマ・サカザキ	極限流・新潟県	1,432,860	ALL
ロバート・ガルシア	ママ・広島県	1,126,831	12面
ジャック・ターナー	しげ・東京都	901,140	ALL
リー・パイロン	ママ・広島県	880,731	12面
テムジン	ママ・広島県	741,000	12面
ミッキー・ロジャース	ママ・広島県	548,940	８面

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ－ディオ	Y．Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
呂布奉先	10－KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	幻庵ラブリー・長野県	12,532,500	ALL
J・カーン	M，Y－剣魂・千葉県	12,151,600	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11,486,200	ALL
出雲良子	幻庵ラブリー・長野県	10,944,600	ALL
ジョニー・マキシマム	三輪サンちゃん・群馬県	10,924,100	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M，Y－剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
服部半蔵	松原双角団々長・東京都	10,191,800	ALL
風魔小太郎	幻庵ラブリー・長野県	10,078,200	ALL
金龍	幻庵ラブリー・長野県	9,931,400	ALL
ラスプーチン	矢田輪・東京都	9,180,200	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	幻庵ラブリー・長野県	8,457,000	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10－KEY・東京都	1,215,230	ALL

ソニックウィングス３

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブラスターキートン	石井悟・神奈川県	2,727,000	ALL

ソニックウィングス２

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV８ハリアーII	プリズムハート・千葉県	1,976,000	2周目10面
YF－23	ワイゾウ・奈良県	1,146,700	12面

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01・千葉県	2,850,550	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,192,600	ALL
キム・カッファン	極限流・新潟県	2,176,800	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
不知火舞	極限流・新潟県	2,112,200	ALL
ジョー・ヒガシ	極限流・新潟県	2,109,500	ALL
アンディ・ボガード	極限流・新潟県	2,066,400	ALL
ダック・キング	ワッチョビー・栃木県	2,065,900	ALL
望月双角	双角団員３号・東京都	2,041,000	ALL
秦崇秀	ワイゾウ・奈良県	1,962,400	ALL
テリー・ボガード	極限流・新潟県	1,956,700	ALL
ビリー・カーン	ワイゾウ・奈良県	1,927,000	ALL
ホンフゥ	ワイゾウ・奈良県	1,775,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,749,900	ALL

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
リムルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,307,900	ALL
牙神幻十郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,179,700	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	3,093,400	ALL
ナコルル（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	3,026,800	ALL
ガルフォード（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,015,700	ALL
ナコルル（羅刹）	無限翔覇・幻・埼玉県	2,928,400	ALL
服部半蔵（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,858,900	ALL
首斬り破沙羅（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,778,200	ALL
服部半蔵（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,760,800	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,712,000	ALL
覇王丸（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,693,000	ALL
リムルル（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,625,000	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,620,200	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	がんG・埼玉県	2,601,600	ALL
花風院骸羅（羅刹）	メハマン・東京都	2,583,100	ALL
覇王丸（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,578,900	ALL
千両狂死郎（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,550,600	ALL
橘右京（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,540,300	ALL
天草四郎時貞（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,424,200	ALL
橘右京（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,352,500	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,311,300	ALL
花風院骸羅（修羅）	M，Y－剣魂・千葉県	2,205,900	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（ライバルチーム）	M，Y－剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット（京・ハイデルン・クラーク）	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	鈴木真矢・秋田県	1,345,480	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
アメリカチーム	鈴木真矢・秋田県	686,380	ALL
ブラジルチーム	鈴木真矢・秋田県	600,550	ALL
日本チーム	鈴木真矢・秋田県	597,510	ALL
韓国チーム	鈴木真矢・秋田県	595,690	ALL
イタリアチーム	鈴木真矢・秋田県	591,950	ALL
メキシコチーム	鈴木真矢・秋田県	539,460	ALL
イギリスチーム	鈴木真矢・秋田県	530,160	ALL
中国チーム	鈴木真矢・秋田県	510,900	ALL

餓狼伝説３

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇雷	三島豪鬼・東京都	2,285,600	ALL
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2,165,000	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）のどれでもOKさ！

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法＆スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかなりかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳 外伝＊
②龍虎の拳２＊
③餓狼伝説３
④リアルバウト餓狼伝説＊
⑤サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＊
⑥K・O・F'94＊
⑦K・O・F'95＊
⑧ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑨天外魔境真伝＊
⑩ビューポイント
⑪ソニックウィングス３＊
⑫パルスター＊

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2－13－12SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

～SNKの“秘話”に迫る～

エス・エヌ・ケイ物語①



企画開発本部企画宣伝部次長
中井敏之さん

4月5日生れ　大阪出身
1983年SNKに入社、初期のゲーム制作にはじまり、広報・広告制作などに関わる。趣味：ブルーグラス（楽器演奏）、育児、木工、バイク

みんなはSNKがネオジオ以前に、個性的な業務用ゲームを多数発売していたことを知っているかな？　その中には、『アテナ』や『怒シリーズ』など、現在ネオジオで活躍中のキャラクターも数多く登場しているんだ。

そんな、ネオジオの基礎になったともいえる過去の名作について、今回はSNKの中井敏之さんに、当時の思い出や裏話を語ってもらった。

募集広告が入社のきっかけ!?

入社したきっかけは、求人広告でグラフィックデザイナー募集の告知を見たことですかね。以前デザイン関係の仕事をしていたし、まぁ、とりあえず面接にいこうかと（笑）。

入社当時は、今のようにゲーム業界がメジャーな時代ではなかったので、仕事の内容もハッキリいってよくわからなかったです（苦笑）。

その当時、まだ会社の名称も、現在の『SNK』ではなく『SNKエレクトロニクス』という名称でした。

そのころ（83年）業務用の『ジョイフルロード』が開発中でして、初めてした仕事も、そのゲームのキャラクターを描くことでしたね。

方眼紙（ほうがんし）と格闘したジョイフルロード

このゲームの主人公である車や、主要のキャラクターのデザインは、すでに決定していたので、その他の脇役キャラのパトカーや、消防車などを描いたのを覚えています。

当時、色数制限が8色くらいだったと思うのですが、現在のように器材が発達していなかったので、2×ードットの（2×ードットは、当時でもめずらしいフォーマットでした）縦長の方眼紙に直接、フェルトペンで色を塗って描いてました。

その後、プログラムしなければならないので、計算してXとY軸を数値化するんですよ。たしか、16進数を2進数にするんだったと思うんですが、かなり昔のことなので、細かいことは忘れてしまいました（笑）。

あれ？　画面上に見たことない絵が…

そんなこんなで、ようやくキャラクターの絵ができあがり、プログラマーに渡して画面に表示できるように入力してもらうんですが…。

数日後、あがってきた自分の絵を見てビックリ！　普段は計算、数学とはまったく無縁な上に突然16進数ですから、ミスが多々あるわけですよ。

もちろん、画面上に出現しているキャラクターは、見るも無残な状態に…。

それを計算し直して修正しなければならないんですが、方眼紙にフェルトペンを使って30分で描いた絵を（自分では抜群のでき…だったと思う）一日かけて直さなければならない…。

入社当時は、ゲームについて、あまりくわしくなかったせいもあって、「なんか大変な会社に入ってしまったなぁ」と、この時はちょっと思いましたね（笑）。

当時の開発はなんでも屋!?

現在の開発チームは、基本的にチーム制なので、隣のゲームの進行状況は分からないようになっていますが、このころはまだ年間で発売するゲームの数も、だいたい3～4本ぐらいでしたし、開発の人数も少なかったせいもあって、開発メンバー全員で、ゲームを一本一本開発していくような感じでした。

開発の人間も一応は担当が決まっているんですが、必要とあれば、プランナーにもなるし、グラフィックデザインもやる。さらには音楽も作曲してしまう…といった感じのスゴイ状況でしたね。

85年に発売した『T・A・N・K』や、『ASO』の開発ぐらいから、今の体制に近くなっていったのかな。

ちなみに、このころ私は、『T・A・N・K』の背景をメインに描いていました。

開発ツールも格段に進歩！

さすがにこのあたりになると、方眼紙に直接描くというようなシステムではなく、特殊なグラフィックツールを使い、モニターを見ながらキーボードで色をのせていくという、現在に近い方式になりました。

昔にくらべると、格段に技術が進歩して、楽になったなぁ…と思ったのが印象に残ってますね。

『ASO』の方は、プランナーの人間と最初から最後まで一緒に制作した、最初のゲームなのでよく覚えています。

この当時、海外のゲーム市場で、RPGが流行りはじめたころでして、『ASO』の企画の段階で、同じような要素を入れることはできないかな？　という意見があり、そこからヒントを得て、色々なアイテムを集めることによって、パワーアップするシステムが完成したんですよ。

企画が決定すれば、いよいよ本格的にゲームの開発に入るわけですが、背景と敵の機体などのデザインで、大忙しだったのが今でも印象に残ってますね。

（続く）

ジョイフルロード（1983年）

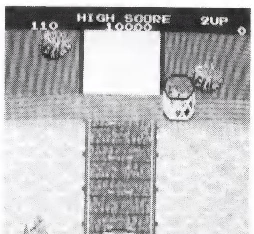
今回、話を聞かせてもらった中井さんが、初めてキャラクターをデザインしたゲーム。

かなり個性的なコミカルドライブゲームである。

見た目はレースゲームのように見えるが、ゲームのルールがスゴイ！　車の窓から巨大な手（マジックハンド？）がにゅい～んと飛び出して、道路わきに落ちている食料をつかみ取ってくるというゲームなのだ。

しばらく食べられないでいると、燃料が切れてしまい（この車はどういう仕組みなんだ？）なぜか止まってしまう。

道路わきから入手して、食べ終わった魚の骨などを、もう一度手を出してゴミ箱に捨てるとボーナス点が入ったりするあたりなどは、かなり芸が細かい。



T・A・N・K（1985年）

このゲームは、操作方法が非常にユニークなアクションシューティングゲーム。もちろん自機は戦車（タンク）。

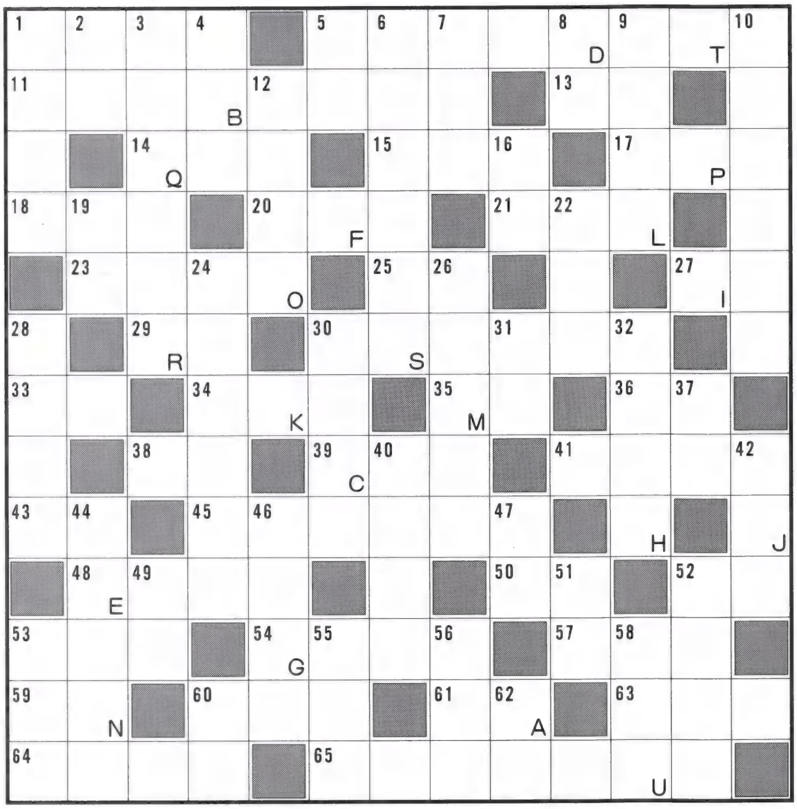
このゲームのレバーは、頭がテレビのチャンネル状（昔のガチャガチャ変えるやつ。知らねーか？）になっていて、レバーで戦車を操作しながら、これを回転させることによって、戦車の砲塔を操作し、戦車ならではの特殊な操作感覚を見事に再現している。

SNKが開発したこのループレバーは、その後改良され、（例の黄色くて長いやつ。これも知らないか？）他社を含めて色々なゲームに採用されている。

CPUの行動パターンも特殊で、プレイごとにこちらの行動に合わせ、展開を変えてくるという、人工知能のようなシステムを採用していた。



クロスワードパズル



今月からスタートするクロスワードパズルコーナー。
まずはタテ、ヨコのカギを読んでクロスを完成させ、それからA～Uの文字を順に並べていくと、みんながよく知っているいくつかの言葉が出てくる。
さぁ、そこで問題。その中から要素の違う言葉を、1つだけ選んで欲しい。つまりそれが答えというわけだ。
正解者の中から、抽選で10名様に、ネオジオグッズをプレゼントするゾ。どんどん応募してね!!

今月のヒント：なし



©SAURUS/SYSTEM VISION

タテのカギ

1 お金持ちのイタリア人
2 恐竜…といえば○○湖
3 重いほどいいらしい
4 あっという間
5 タコだけじゃなく人間にも
6 地元
7 元横綱千代の富士のアダナ
8 お風呂に入れることも。ミカンに似てる
9 女性
10 まずママハハにつかまって
12 恩赦…
16 霊峰
19 学校の授業にも、人形の名前にもあるね
22 別名コマセ
24 ハハ～ン
26 人魚の正体？ ジュゴンと
28 用心棒はキング
30 ミソ、ショウユ、シオ…
31 ↕乾季
32 スパゲティのメニューとして定着。でも歯が真っ黒…
37 危険に遭遇すると、からだのここを冷やす
40 お年寄りやからだの不自由な人の優先席。～シート
42 主に台所での作業
44 紅茶の産地。昔はセイロン
46 NFにも読者の投稿が多数
47 よかったり悪かったりで
49 ここもちゃんと掃除しよう
51 夢の中に出てくる悪魔
52 メカ、ブラスターといえば
53 ちょっと高めの見物席。天井○○
55 アトランタは夏季五輪、長野は…
56 今、鳥人といえばこの人
58 ○○モーターカー
60 オリは中に入れるもの。これは中に入れないもの
62 季節は今…

ヨコのカギ

1 タクマの奥さん
5 レッカー車、出動！
11 アメリカの3大人気スポーツの一つ
13 こどもの頃よくいったね
14 暗中…
15 エッチなものを見た時に、思わずこぼす笑い声
17 トロといえば
18 イタリアの都市名
20 あ～あ、○○ないなぁ～
21 私、脱いでもスゴイんです
23 学校を卒業すると、たいていの人はここに入る
25 農耕用、競走用、研究用と色々
27 日本の海岸にマッチする
29 これがせまいとつまずくゾ
30 家出人
33 もったいない
34 赤い宝石
35 昨日の○○は今日の友
36 海にもあるし、山にもある。
38 さすが○○、専門家は違う ただし発音が違うけどね
39 目が見えない人のこと
41 宇宙、世界、秋の花
43 書き置きをしよう
45 ↕シングルルーム
48 これ解雇って意味なの？
50 子羊
52 ○○弁当、新聞○○
53 ソーセージの一種
54 冬には欠かせない
57 コマンドサンボの達人。牛丼が好き。
59 いじめられっこ兄弟
60 甘い
61 ありがちな落葉高木
63 5千円札ね
64 空間、図形といったら
65 教育してやる！

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「8月号クロスワード」係

初心者向け モリスケの格ゲー講座

©SNK 1995

新装第1回 今月のお題 [キャンセル]

講師：モリスケ

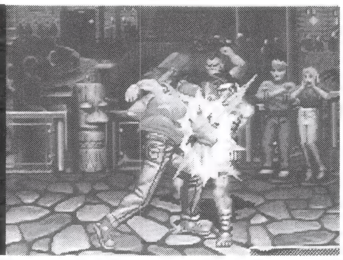
さて、このページをパッと見て、『なんかいつもと違うなぁ』と思った人も多いだろうが、その通り！ 今月からは2ページに増え、より詳しく、分かりやすく紹介するぞ！

古きを訪ねて…なんとやら キャンセルおさらい編

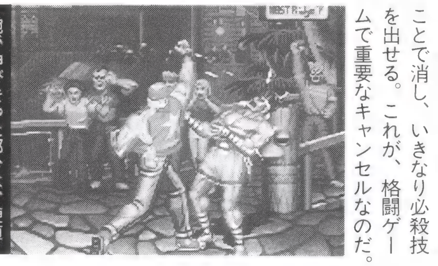
第1回でやったキャンセルですが、格ゲーの基本というコトで今回、復習も兼ねて再びキャンセルでいきます。中級者向けのフォローもあるよ。

まずは、キャンセルの復習から。キャンセルとは、通常技を出した後の、動けるようになるまでの時間（これを硬直時間という）をなくして必殺技を出すテクニックのこと。

リアルバウトのテリーを例に挙げて説明してみよう。コマンド技のアッパー（↙＋A）を相手に当てると、攻撃がヒットしたあとに、腕が伸び切って戻るモーションがある。これが先程説明した硬直時間である。この硬直時間を、必殺技コマンドを入力をすることで消し、いきなり必殺技を出せる。これが、格闘ゲームで重要なキャンセルなのだ。



この部分が、キャンセルのかけられる部分



腕が伸びきった部分は、硬直中なのだ

とりあえずやってみよう！ まずは『入門編』ナリ

では、早速代表的なキャンセルの入力方法を説明しよう。

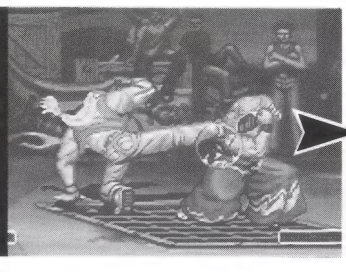
テリーのしゃがみC攻撃にキャンセルをかけてパワーウェイブを撃ちたい時には、↓＋Cボタンでしゃがみ C攻撃を出した瞬間に素早くレバーを↘➡と動かし、しゃがみC攻撃が相手に当たったの確認したら素早くAボタンを押す。これでしゃがみC攻撃の戻りがキャンセルされ、弱パワーウェイブが出るはずだ。

できない人の中で一番多いと思われる失敗は、必殺技の入力が遅いこと。↓＋Cボタンを押したら、画面を見ずに↘➡と入力してみよう。しゃがみC攻撃が当たってから入力しているようでは遅すぎ。

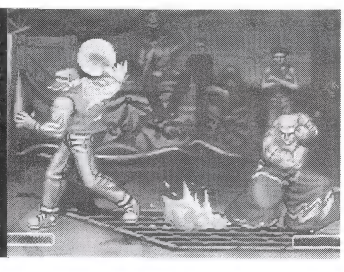
次に、コマンドが↓ため↑＋ボタンの必殺技、ライジングタックルでやってみよう。

しゃがみA攻撃にキャンセルをかけて出す時は、レバーを↓でためてそのままAボタンでしゃがみA攻撃を出し、すぐにライジングタックルの↑＋Aを入力すればOK。成功すれば、しゃがみA攻撃が当たった直後にライジングタックルが発動するぞ。

失敗する人は、↑＋Aの入力が遅いのだろう。先程と同様にしゃがみA攻撃を出したら、画面を見ずに素早く↑＋



↓＋Cで、しゃがみC攻撃…



すぐにグルっと↘➡まで回し、Aを押せばOK！

NF特選 格ゲー用語辞典

▼あ行▲

【当て投げ】

打撃（通常技など）をガードもしくはヒットさせてから投げること。巷のゲーセンで実行すると「おまえハメてんじゃねーよ」といわれてナイフを突きつけられる…、なんてことはないか…。

【いえる】

賛同の意。Dr．ちら師匠の口癖がみんなに伝染し、一代ブームを巻き起こした。

渦中のちら師匠は『いえる』以外にも様々な口癖を持っており、次の伝染病が流行るのは時間の問題かと思われる。

【裏回り】

ジャンプ攻撃などで、攻撃判定の大きい技を使い、相手を跳び越えながら攻撃する。ガード方向が逆になったりするので、初心者の敵ともいえる。詳しくは、今後のこのコーナーで解説する予定。

【永久】

本誌攻略スタッフ・ダンディーJKが大好き（?）な言葉。彼の担当するキャラには、必ずといっていいほど発見されるらしい。意味は、『気絶するまで入り続ける』『1回の連続技で体力が10割減る』。

技を出したら、超急いで必殺技を入力…





「空振った！」と思った相手に、バッチリHIT!

Aを入力してみよう。また、ライジングタックルのため時間が足りないことも考えられる。しっかりためておくこと。
基本的なキャンセル方法を2つ紹介したが、他のコマンド、例えば➡⬇↘や⬅ため➡などは紹介した入力方法を応用すればキャンセルをかけられる。キャンセルが簡単にできるようになれば、格闘ゲームの華ともいえる連続技を決めることができるので、是非とも練習してマスターしよう。

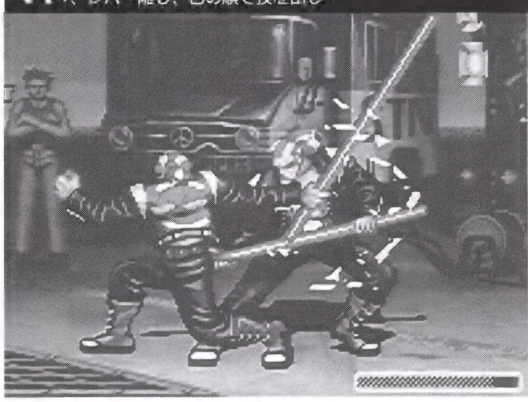
応用編・技の空振りにキャンセルをかけれ!!

次はちょっと特殊なキャンセルを紹介しよう。その名も、「空振りキャンセル」だ。簡単に説明すると、相手に当たらないように攻撃を空振りし、その空振りをキャンセルして必殺技を出すことである。
あまり使い道のないテクニックと思われがちだが、攻撃を空振りしてスキがあると見せかけ、そのスキを攻撃してきた相手を逆に必殺技で迎撃する、といったことが可能。『斬紅郎無双剣』や『リアルバウト』では有効な技だぞ。
入力方法は普通のキャンセルと同じなのだが、空振りキャンセルの方がコマンドを入力するタイミングが段違いに早い。空振りキャンセルは攻撃が当たる前に必殺技のコマンドを完成させ、ボタンも押していなければならないのだ。
かなりの素早いコマンド入力を必要とされるので難易度は高いが、対人戦ではかなりの効果を発揮するテクニックなので練習する価値アリ。

これができればイイ感じ！長いコマンドの必殺技だ！

最後は、長いコマンドの技でキャンセルするコツを紹介。
ビリーの超火炎旋風棍を立ちC攻撃にキャンセルをかけて出したい場合。超火炎旋風棍は⬇↘➡↘⬇↙⬅とコマンドが長いので、普通にキャンセルするのは難しい。そんな時は、ある程度コマンドを先に入力してから通常技を出し、残りのコマンドを一気に入力する、という方法を使ってみよう。この場合は⬇↘➡まで先に入力し、レバーを一瞬ニュートラル（手を離した状態）に戻してからC攻撃を出し、残りのコマンドを一気に入力だ。途中でレバーをニュートラルにする理由は、➡のままでCボタンを押してしまうと投げに化けてしまうため。
同様に、コマンドの長い必殺技は先にある程度入力しておく方法が有効。
キャンセルができるようになったばかりの人には少々難しいが、キャンセルを既にマスターしていてこの方法を知らなかった人は是非ともトライしてみよう。
と、新装開店一発目はキャンセルでお送りしました。やっぱりキャンセルを紙面で説明し、教えるのは難しいことですなぁ。いえる。ページ倍増の格ゲー講座はいかがだったでしょうか？　感想や質問待ってま～す！

⬇↘➡、レバー離し、Cの順で技を出し…





急いで➡↘⬇↙⬅＋BCと速攻入力！

モリスケに訊（き）け！
読者Q&Aコーナー

Q 先行入力キャンセルとは何ですか？　弟に聞いても友達に聞いても、やはりイマイチよく分からないのです。バカバカしい質問かもしれませんが、お願いします。
●PN／TAKAMURA（岡山県）

A 今回の後半で紹介した、ある程度コマンドを入力してから通常技を出し、残りのコマンドを入力する（またはコマンドのレバー部分を先に入力し、通常技→必殺技のボタンの順で入力）という入力方法のことではないでしょうか？
先行してコマンドを入力しておく、ということからきてると思うんですけど。

Q ハシの持ち方が違うモリスケさんに質問です。ガードキャンセルの理屈と出し方が全っ然分りません。どうかよろしくっス！
●PN／初心者テリー（東京都）

A 普通のキャンセルが通常技の硬直を消して必殺技を出すのに対して、ガードキャンセルはガード硬直を消して必殺技を出すことをいいます。ちなみに、ガード硬直とは、相手の攻撃をガードした時に動けなくなる時間のコト。
理屈はこんなもんで、出し方を教えよう。相手の攻撃をガードする直前までに、必殺技のレバー部分を入力しておき、攻撃をガードしてからボタンを押せばOK。相手の攻撃をガードしてから一気にコマンドを入力する方法もあるが、ガードキャンセルの受付時間を過ぎることが多いのでオススメはしないナリ。



NEO GEO G's WORLD
ネオジオゲームズワールド

第1回
緋雨閑丸の人生サバイバル

―サムライスピリッツ斬紅郎無双剣―

「ネオジオフリーク」リニューアルめでたいっス!! という訳で、これからコミックを担当する大峰です♡　頑張りますのでどうぞよろしく♡ おススメゲームがあったら教えて下さいね♡

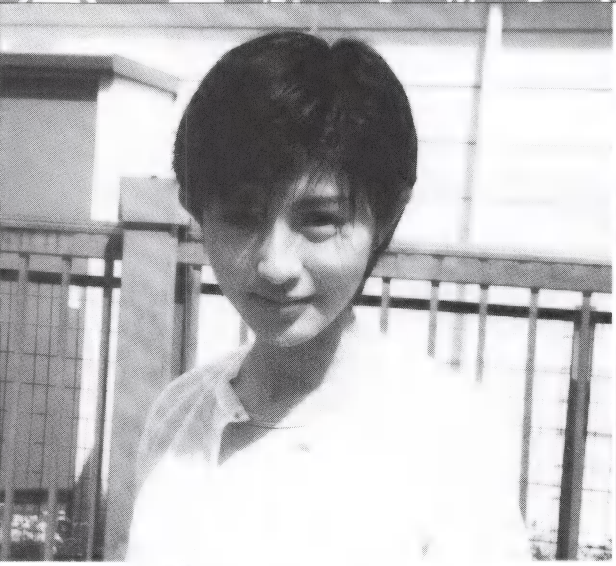
COMIC by:おおみね昭子


そうと決めたら誰か…
あっ!
…と思ったもののあの人いかにもお金無さそうだしなぁ…
よし!
その後ろにいる何だか危機迫った人にしよう
インケンそうだけどお金持ってそうだ!
う…っ
ドサッ
なんだ貴様!!
ごめんなさい…
実は僕
3日くらい何も食べてなくて…
演出
それで…
ぶっ!
わあっ!?


…すまない…
空腹と病で
一瞬目の前が
真っ白になって…
それはいーから
はやくはなれて
下さい!!
何言ってるんだ
病人には
優しくしなくちゃ
ダメじゃないか!!
ビクゥッ
大丈夫か?
ボムン
お前は…
ボト
またヘンな人が…
俺は
ガルフォード
弱きを助く
ヒーローさ!!
散れッ
ピョーン
猪
鹿
蝶
…おめー
そんなに
腹減ってん
のか?
え
…うん
そうか…
何とかして
やりてェが…
俺も
このとーり
なんだわ。
貧乏
人…
がく
なんだ



ガキのくせにフラフラしてやがるからだ!
じゃあおじさんたちはどうやってお金を稼いでるの!?
大道芸
その他いろいろと
人殺し。
え?
ひ・と・ご・ろ・し!!
おいボーズ!さっきの金髪ァ人助けとかしてるらしいからよ
おめェついてったらどうだ?
…いいよ…
ぼく肉体労働は性に合わないし
芸もないしまして人殺しなんてするくらいなら
これでも食べるから!!
さ、もう行かなきゃ!!
記憶を求め彷徨よう孤高の少年
待て!!
よけー腹が減るじゃねーか…
緋雨閑丸の旅はまだ続く…
了

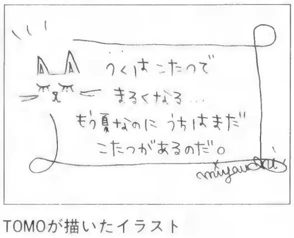


近所にて。ちょっとまぶしい。

第10回

TOMO

宮内知美の満月がコワい…



TOMOが描いたイラスト

もうスグ夏だ！でもアイツが…

みなさん、お元気ですか？最近私は、悩める少女な毎日を送っています。でもなるようにしかならないので、お気楽に過ごすコトにしています。

やぁ、もうスグ夏っスね。私は本当は、春とか秋とか途中の季節が好きなんだけど、夏は夏で結構スキスキ♡

でもムカツクのは蚊。アイツだけはほんとキライなのだ。だってかゆいんだもん。それでかいちゃって、血出して、跡まで残ってまんまとはめられたって感じがする。

あっ、ねえねぇ、蚊になんていう？いろいろあるでしょ、ホラ、蚊にくわれたとかさ。私は、くわれた派なんだけど、さされたとか、かまれたとか。絶対私はくわれただと思う。私さ、別に血はいいのよあげても。でも何かしらないかゆい汁を置いてかないでって思うわけですよ。

今私は、実家に住んでるから、うちのかわいいつくねちゃん（猫ちゃん）が出入りするために、玄関がよく解放されてるのよ。だからもう、どんどん蚊が入り放題。感じ悪いったらありゃしないのだよ。あー、腕がかゆい。蚊にやられずに幸せな暮らしがしたいものです。

実はワガママ？宮内のバイト体験談

夏といえば、夏休み。"宿題たまっちゃってぇ"なんて、もういえないんだ。夏休みなんて、決められたお休みとも無縁だしさ。

でも今は、平日のなんでもない日に1日中ボーッとしてるなんてコトが結構できたりする。どっちがいいんだかよく分かんないけど。

でも何にしても、気分転換は大切だと思う。同じコトくり返してると固まってくる感じ、私、アレダメなの。

あっ、でも昔ね、事務所にないしょでやってた某ファーストフードは、楽しかったな。"いらっしゃいませ、こんにちは"とかいっちゃってさ、"ご一緒に、ポテトはいかがですか？"って。同じコトいってる自分がおもしろくて仕方なかった。まぁ、2週間位でやめちゃったけどね。

そうそう、時給も50円あげてもらって750円で働いてた。"750円じゃないとぉ"とかいって。ワガママ？ それもよし、でしょ？ だって、終わりよければスベテよしっていうじゃないか。いったもん勝ち。

リフレッシュ計画第1弾 友達と外国いきたーい！

そうそう、バイトの話じゃなくて、リフレッシュなのですよ。小さなリフレッシュだったら簡単だよ、カラオケいったり、温泉いったり、飲みにいったりとか。

でもココ最近それでは満足出来ないって、体がいってるのよ。うーん、ともちゃんそっかそっか、って感じで、これは自分をどこか旅行にでも連れてってあげないと、って思ってるのね。

友達とただ今、計画中ざんす。お金はないけど、夢ならいっぱいあるのだ。想像力は豊かだよ。

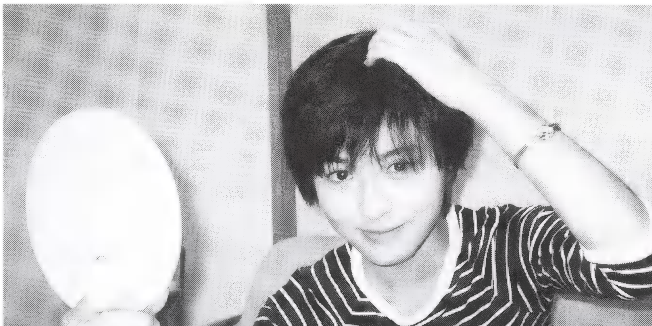
まず、外国にいきたい。第1志望っていうか、それしかない。いくぞって。南の島いってさ、水着の跡とかついちゃったりしてさ。楽しそう。

でもきっと、ビーチにいったらいったで、"カップルばっかじゃん、うらやましい"とかいってさびしくなってるんだよ。"やっぱ女のコどうしよねぇ"なんていってさ。

でもさ、友達っていいもんだよね、うん。だって、彼とか彼女とか別れちゃうコトもあるけど、友達ってケンカしても友達でしょ。彼にはいえなーいとか思ってるコも、友達にはいっちゃったりするじゃない。いいものだ、いいものだ。大切にしなくちゃね。

さぁ、私も旅に向けて友達に電話しなくちゃ。じゃ、そんな所で、ごきげんよう。

〈近況〉
- ●「アースビート」（TV東京、毎週木曜深夜）レギュラー出演
- ●イメージビデオ「ファイナルビューティー宮内知美」絶賛発売中（竹書房）
- ●フォトCD「LIVE！」絶賛発売中（日本コダック）
- ●Vシネマ「カメレオン」絶賛発売中（徳間ジャパン）
- ※相沢純菜役
- ●宮内知美情報ダイヤル（03-3322-0099）



ショートヘアももうなれた？

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83
テレビ・写真集などで活躍中。かつてSFC餓狼伝説2のCFに不知火舞役で出演。

読者創作ストーリー

今回からスタートする『読者創作ストーリー』は、読者投稿によるネオジオのストーリーを紹介するコーナー。内容がネオジオを題材にしたものであれば、何でもOK！ きみも自分の考えたオリジナルストーリーを、どんどん送ってネ。

ギース・ハワードとビリー・カーン2人の胸に去来するそれぞれの思いとは…

Endless Poison

★PN／藤紀一之（東京都）

――『強くなりたい』と願うのは、何の為？ 誰の為？
傷つくのが 嫌だから？
失うのが つらいから？
だから 闘うの？
自分の 痛みも、顧みずに。

思えば、その日の天気からして、はっきりしない空模様だった。社に近付く頃にはベントレーのリムジンのスモークガラスを、雨が涙の様に幾筋も滴り落ちていた。

ブレーキの軽振動により、目的地に帰還したことを知らされたビリーは、傘を手に取ると、運転手によって開かれたドアに足早に歩み寄った。

車内から出てきたのはギース・ハワード、このサウスタウンの陰の支配者である。

ギースは一瞬、側に傘を捧げ持つビリーに視線をくれたが、フイとそれを避け、極上のスーツが濡れるのも構わず一人でビルの中に消えていってしまった。

ビリーは無視された訳だがいつもの気紛れと片付け、ボスの後を追いかけた。

［気紛れ］は、第2ラウンドまで続いた。

樫材の大きなデスクに向かい書類に目を通していたギースが、雪花石に包まれた家具調ライターを、床に落としたのが事の始まりだった。

側に置かれた居心地の良い指定席のソファから身を起こしたビリーは、それを拾いあげ静かに元の位置に戻す。

再び、椅子に座ると同時にゴトリと鈍い音をたて、ライターは床に転がり落ちた。

（わざとやっているんだ！）

それが何故の行為なのか、ビリーには見当のつかない事であったが、わざとと解っていても、彼はそれを再び拾わねばならない。ギースは自分の〈絶対的支配者〉なのだ。

しかし、今度は机に置き直しても、彼は机の前を離れなかった。そのビリーの目の前で、ギースは再びライターを取り上げ、今度は少し離れた所にそれを放り投げた。取って来いと言わんばかりに。

ビリーは思案を巡らすと、拾い上げた重いライターを、ギース目掛けて思い切り投げた。それはギースを通り越し背後のガラスに微かなヒビを入らせ、粉々に砕け散った。

「これで〈うっかり〉落とすことはなくなりましたね！」

ギースは、防弾ガラスのヒビを楽しげに見詰めながら、ポーカーフェイスを崩した。

「別段、拾ってもらおうとは思っていなかったのだがな」

憮然と立つビリーに、ニヤリとしたギース特有の笑みを投げ掛け、ギースは両肘を机の上に置き、手の甲に狡猾そうなその顔を乗せた。

「ビリー。落ちたナイフはボーイに拾わせろ。傘を捧げ持つのもよせ。胸が悪くなる」

と、最後の部分で、鼻の頭に皺を寄せる。

ボーイ擬いの事はするなと彼のボスは言っているのだ。

「ギース様は、俺に用心棒らしくしろと、おっしゃりたいんですか？」

「それもある。が、給仕職の者以外にああいう事をされると、偽善としか思えんのだ」

そんなつもりはない、とビリーは思った。

「仕えるボスと、血の繋がった妹以外には、ああいうことはしませんから――」

本心で言ったのに、何故か口答えした気分になる。それに自分でも今気付いたが〈大切に思う度合い〉が、金で雇われた主人と妹がビリーの中で同順位になっていた。

「私は、それが気に食わないのだよ、ビリー・カーン？」

強い視線に射竦められる。空気が凍りつく気さえした。

「私の側に〈犬〉は要らない。金という名の鎖に束縛されるな。忠義などとは以ての外だ」

ギースの言葉は挑発に思えた。自分にへつらうな、隙さえあれば牙をむけ、と。

戸惑うビリーに、ギースは言葉を続ける。

「ビリー〈大切なもの〉を持つ事は、人を弱くさせる。それを守ろうとして、自分の体を投げ出すからな。…愚かな行動だ。増してや、守る者が2つなら猶の事。本来なら私の様に何も持たないのが望ましいが、お前には切り捨てられぬ何かがある筈だ。それ故、真に貴重なものは一つでいい。…解るな？」

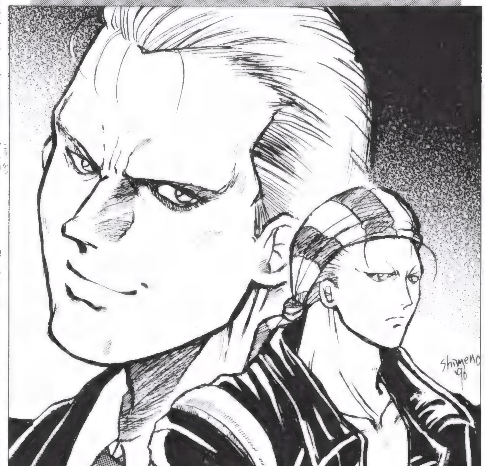
子供をたしなめる口調だ。

ギースは妹と自分自身のこと、そしてビリーの甘さの事を指しているのだ。

強くある為には、満たされない飢えた狼でいなければならないのだろうか？ その為にいつしか最愛の妹さえも、捨て去る時が来るのだろうか？

その答えが出るまで、少しだけ、もう少しだけこの主人の足元で微睡んでいたい。

そう願う自分自身の甘さに苦笑いするビリーだった。



イラスト／紫野司



ギース・ハワード：闇の世界を牛耳る帝王。日本通。



ビリー・カーン：ギースに従順な棒術使い。妹の名はリリー。

【募集要項】

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は、13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル&PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2－13－12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

読者通信欄 パオパオカフェへようこそ!

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

如月影二ファン激怒!? NFはいったい何を?

僕は最近ネオジオフリークを買いはじめた者ですが、実は読んでいて分からない事が一つあります。

それは如月影二のイラストの横のコメントで、「もうあんなこといいません」(6月号)や、「NFは影二ファンの逆鱗に触れてしまったらしい」(5月号)です。

影二に対してフリーク様は何かいって(書いて)しまったのですか? どういう事なのか、非常に気になります。どうか教えてください。

●PN/KRK(埼玉県)

編:2月号に掲載した影二のイラストに、『だって影二のイラスト少ないんだもん』と書いてあったので、『だって影二のイラストこないんだもん』とコメントしてしまったのです(あと同じ号の4コマにも同様のコメントがありますの♡)。というわけで、影二ファンの方からクレームがきたという…。ごめんなさい。許して。でも、ほんとに、少ないんだよな〜。(稲葉)

見つからないクイズ 旧住所に出したハガキ…

7月号のクイズのありかが分からないのですが…!

あと各コーナーによって、宛名の住所も違うんですが…。

通信販売コーナーのところでは、※印と赤文字で注意を呼びかけているのに? どっちの宛名が正しいのですか? やっぱり前の住所では届かないのですか?

そういうことはきちんと説明した方がよいと思います。

★PN/202(愛知県)

編:7月号のプレゼントは、クイズがありませんでした。今後こういったことがないよう充分注意いたします。大変申し訳ありませんでした。

住所に関しましては、当面旧住所でも転送されることになっていますのでご心配なく。ただ住所はすべて変更したはずですが…。7月号に古いのありましたか?(稲葉)

格ゲーファンにもおすすめ マジカルドロップ2

職場近くのゲーセンに遂に「マジカルドロップ2」が入りました。連日パズル好きのゲーマー達がプレイしてます。

隣に前作が置いてあるので、どうしても比べてしまうのですが…。特にキャラクター。

発売前の時は「アニメ絵ねー」と違和感がありましたが、実際に稼働しているのを見ていると…まあ動く動く! 前作からのキャラも、今回初登場キャラも可愛い! (私のお気に入りはジャスティス)。

で…その「動き」が妙にリアルに見えるんですけど。女性キャラの胸の揺れなんて、



●PN/城弥広己(鹿児島県)
新・極限流キラーの香澄ちゃん。ゲーム中の彼女は、マップ画面で迷子になるというスットボケた一面も(失礼)。でも、そこが♡



●PN/門崎涼(広島県)
RPGでも元気一杯ブーメラン娘。そういやブーメランといえば実戦空手道とブ…、いや、なんでもありません! 復活希望!

パオパオ賞



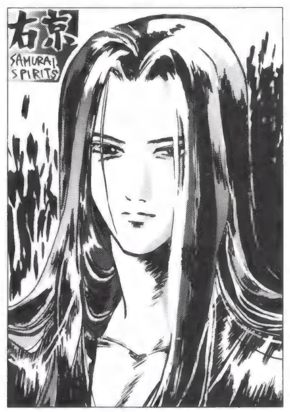
★PN/H-CO(宮城県)
やっぱシブシブなタッチが似合うギース様。1度落ちても平気だったんだから、もう2回でも46回でも一緒 なワケないですね



●PN/関矢あきら(山口県)
ゲームボーイ版のKOF'95にお怒りとか。まぁ、この場合、ハードの適性を考えて、仕事場でこっそり遊ぶのがヨイかと。うそ。



●PN/OZI(新潟県)
キレのある技で強キャラぶりを発揮してるナツメ。攻略のゆーちいわく『おっぱい』。なぁゆーち、見たまんまで名前つけんなよ…。



●PN/砂哉(山梨県)
オリジナルカラーの黒右京。なかなか強そうで。しかも右京ステージ暗いんで迷彩効果。ホームコートアドバンテージ!

目のやり場に困ってしまうほど。中ボスのストレングスにいたっては「筋肉が気持ち悪い」と、女性常連一同のヒンシュクをかっております。

でも、嫌味に見えたマジシャンが、実は花粉症だなんて判明したり、内容も新種のドロップ（コマ）が増えてたりと楽しい作品です。

格闘ゲーム中心の皆様も是非プレイしてみて下さいね♥

●PN／真田未唯（東京都）

編：マジドロ2って、ほんとに人気が高いようですね。読者投稿のイラストも、格ゲー以外ではマジドロ2が断トツです。私もキャラは大好きですが、ゲームの方はいつも途中で体力が持たなくなって…。ウェイトトレーニングの要あり、かなぁ…。（稲葉）

生駒治美さんは Ms.NEO・GEO!

生駒治美さんといえば、ネオジオキャラ声優出演No.1なのは周知の事実。しかし、彼女の凄いところは、格闘ゲーム声優コンプリートにリーチをかけている点です。

声優コンプリートとは「主役格、ライバルキャラ、主役がらみのわき役、わき役全般、中ボス、ラスボスをすべてこなした声優」のことを、私が勝手に定義したものです。

主役格：ナコルル。『武士道烈伝』『クイズKOF』でそれぞれ主役格になっている。

主役がらみのわき役：『龍虎Ⅰ』のユリ。「やめて、お兄ちゃん」のセリフはあまりに有名。

わき役全般：『サムスピ』のシャルロット、『餓狼』のマリー。

中ボス：『龍虎外伝』のシンクレア様。『龍虎Ⅰ』のキングは微妙なところ。

ラスボス：『真サム』の羅将神ミヅキ。黒子より弱いけど（笑）。

ということは、ライバルキャラ（『KOF』の庵のようなキャラ）さえこなせば、声優コンプリートなのです。

まさにMs.NEO・GEOといって過言ではないのでしょうか。

一番可能性があるのは『餓狼』で、テリーのライバルが不在だから、チャンスは充分にある。がんばれ生駒さん。

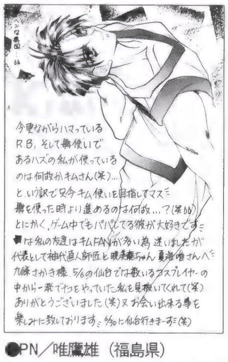
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：生駒さんはやっぱりすごい！　ナコルルみたいな普段と全然違う声も平気で出せるんですもの。それから生駒さんは、連載担当の〝メーテル〟と仲良しなのです。そう、あの銀河鉄道999のメーテルにそっくりな（本当かなぁ？）新谷さんと。

よく2人で都内に撮影に出かけたりしてます。でもメーテルゥ、生駒さんがお風呂に入ってる時に電話しちゃダメよ♡（稲葉）



●PN／あなかしこ症候群（愛媛県）
なかなか楽しそうですな。



●PN／唯鷹雄（福島県）
さわやかパパっぷりが爆発のキムさん。いえる！


●PN／キング様の弟（東京都）
強さと美貌を兼ね備えた、鋭～いトゲトゲたっぷりのキング様。



●PN／うどん西（千葉県）
そーか、リョウ君。百円すら持ってないのか…（涙）。

裏技コーナー

真侍魂怪現象特集!?（真サムライスピリッツ）

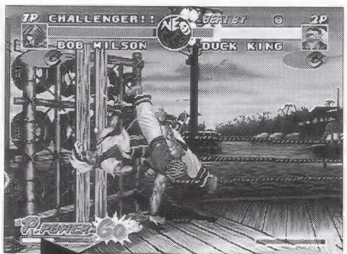
真侍魂で「封印」と一部のマニアから呼ばれている裏技を紹介します。

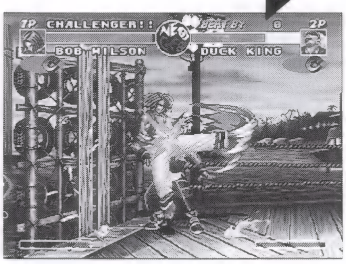
ミヅキ戦での封印

①ミヅキを気絶寸前にする。
②3秒以内に覇気陰滅陣（地面から手が出てくる技）と自分の通常技を相討ちにする。
③気絶から回復すると、2人とも気絶する。すると、移動しかできなくなり、爆弾ダメージを受けなくなる。しかもミヅキは動かない。
④ほっとくと、次のラウンドになっても元に戻らず、戻すには投げるしかない。

同キャラでの封印

①ズィーガーの同キャラ戦はヴォルフ・ファンゲン、黒子の同キャラ戦は黒子乱舞or黒子大乱舞でダブルKOにする。
②あとは前の裏技と同じ。





マリオネット・ズィーガー

①ズィーガー同キャラ戦で、片方を怒り状態にする。
②怒った方にティーガー・コップ→ファルケ・ナーゲルをガードさせる。怒った方は、硬直が解けた瞬間にオペラツィオン・ティーガーを出す。
③そのあとを、エレファント・グリードで追いかける。
④当然、オペラツィオン・ティーガーを食らう。この時、怒った方が画面外にいること。
⑤成功すると、怒った方が宙に浮いたまま、もう一方に合わせて動く。

アースクェイク戦での封印

①アースガッデムとジャンプ攻撃を相討ちにしてダブルKOにする。
②あとは同キャラ戦での封印と同じ状態になる。

どうでしょうか？　1つめと3つめは成功率が低いですが、楽しいのでやってみて下さい。

●M、Y―剣魂（千葉県）

編：おぉっと！　ハウスコア常連のM、Y―剣魂先生からの投稿だ。しかもマニアックで難しいときたもんだ！

ちなみに、一応自分で試したんだけど、全然できねぇでやんの。ヘタ君か俺？　これからも投稿よろしくお願いします。（伊丹）

潜在能力追い討ち!?（リアルバウト餓狼伝説）

ボブを使って、画面端にダックを投げ、追加攻撃のホーネットアタックを当てたあと、すぐにマッドスピンウルフを出す。すると、倒れてバウンド中のダックにヒットする。

ジャンプすかし投げとかのあとに大ダメージをあたえられるのはおいしすぎる。対ダック戦で狙っていこう。

●プレイシティーのホンフゥ（北海道）

編：ダックの特定のダウンポーズに食らい判定があるという、謎のキャラ特性（?）をたくみに利用した裏技。それにしても、投げ連係技のよろけ時間が長かったり、倒れてバウンド中にも食らい判定があったりと、なにかと不利な点が多いダック。ツラいね。

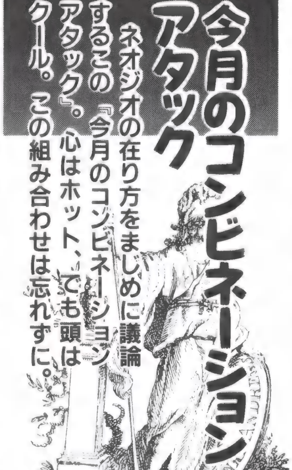
ちゅーワケで、読者様の投稿を大募集中です。よろしくね！（伊丹）

オープンテラス　リアルバウトの例のアレ（簡単に超必&潜在能力が出せる）ってなんで公開されないんでしょうか？　やっぱバグなの？　7月号の裏技大特集にも載ってないし。あんまりしゃべるとSNKのヒットマンに命を狙われるとか…。

●PN＝風鈴（福島県）／うっ！　ううっ!!　詳しいことはいえません。それから雑誌は発売前に各メーカーのチェックを受けるんです。秀才。（編）

オープンテラス 私の友人（16歳、男）は、『メタルスラッグ』で捕虜の名前にセーラームーンのキャラが出てくるのを見つけて小躍りして喜んでいたが、良く考えてみるとグラフィックがオッサンのままだったので、納得がいかないと今では憤慨している。●PN＝佐々木順一（広島県）／当たり前じゃ。捕虜の名前ごとにグラフィックを変えていたら、660メガぐらい使っちゃいそうだゾ。（編）

今月のコンビネーションアタック



ネオジオの在り方をまじめに議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

K・O・Fの変更点重要なものを忘れてるぞ！

6月号の「今月のオーバースウェー攻撃」で、K・O・F'94から'95への変更点を12個あげていた。どれもいい点ついていたのだが一つ、大変重要なものをはぶいてしまっていたのが残念でならない。

それは、舞の年齢が19歳から21歳になったこと！ いいかえれば、'75年1月生まれ（誤）から'74年1月生まれ（正）になったことだ！

それがどうしたといわれればそれまでだが、これは重要なことだ。特に餓狼のキャラたちと同輩の者にとって、K・O・F'94はたえがたいものだった。なぜ舞が大台（ハタチ）をこえないんだと。この裏切り者めと。

そうだろ昭和48年度生まれの人たち！ この思い、俺だけじゃなかったはずだァ！ …ってこれって的がずれてません？ ゲームシステムの変更点が、キャラ設定の変更点に…。ま、いっか。

あ、それとSNK様。他機種参入について、僕は何もいいません。でも、今噂の64ビットがもし、CD対応ならば、ネオジオCDのソフトも使えるようにしてください。この思い、僕だけじゃないでしょう。してくれなくちゃ、僕、泣いちゃう！

★PN／僕は48年生まれ（埼玉県）

編：うーん、キミは男なんだし、別にハタチこえようがこえまいがたいしたことないと思うがどうか。そんなにハタチこえるの、やだったかな？ 堂々と酒も飲めるし煙草も吸えるしいいじゃん。どっちかっつーと「僕の舞ちゃんは永遠の10代じゃなきゃやだー！」なんて思ってるヤツの方がいそうだけどな。舞も女の子なんだし、きっともう一年だけ10代でいたかったんだよ、分かってやれよ。でもそれが2年になると、さすがにキングがだまってなかったので今回は…、ってのは冗談だが。（荒川）

スイマセン補足です

4月号に掲載していただいた私の意見（音楽に関するもの）ですが、表現不足のため誤解を招いているようなので、補足させていただきます。

私の「アレンジした曲は気持ち悪い」という表現が、アレンジ版が好きな6月号の森島さんのような方を刺激したのでしょうが、これは決してアレンジ版を悪くいっているのではなく、あくまで「違和感を感じる（まだ語弊があるかもしれませんが）」という意味です。ましてや「アレンジよりオリジナルの方がいい曲だ」などといっているのではありません。

例えば、アーケードでは全然プレイしなかったK・O・F'94で、CD版を何度もプレイしたあとアーケード版を再びプレイした時には、逆にオリジナルの曲に対して違和感を感じました。

私はあくまで家庭でも「慣れた環境（アーケード版と同じ条件）でプレイしたい」といいたいだけです。

重ねていいますがアレンジ版は決して悪い曲ではありません。SNKさんが早く私のような意見を検討してくれたらいいなぁと思います。

●一場貴光さん（群馬県）

編：というわけで4月号に掲載された一場さんからの補足のおはがきです。うーん、確かにオリジナルとアレンジ両方選択できるようになるのが理想ですが…。でもそうするとソフトの値段も、上がっちゃうんですよねぇ…。どうしても気になるのなら、思い切ってカセット版を買う、というのも一つの手だと思いますが（高いけどね）。（荒川）

せっかくお金ためてCDZ買ったのに…

私は最近になって、月5千円のこづかいと少ない貯金をはたいて、CDZを買いました。私がCDZを買った理由はもちろん、ゲーセンにあるKOFや餓狼やサムスピを、自分の部屋のテレビでやってみたかったからです。

でも、CDZを購入したすぐあとに購入したネオジオフリーク、なんとその号にはKOFや餓狼、サムスピが他機種に移植されるという記事が載っているではないですか!!

ウルトラ超スーパーデラッ



●PN／出水川清鈴（岐阜県）
ワーヒーには珍しい、正統派キャラ（本当か？）のリョウコ。ちなみに編集部では『ニジマス（ニンジャマスターズ）』が熱い!!



●PN／ジョリ山リンダ（奈良県）
あいかわらず貴賤の差を乗り越えて、ライバルぶりを見せるリョウ&ロバート。'96！ 龍虎チーム！ 画面が見たい！

キャラ♡レター

夢の中に出てきて八神庵様…！

八神庵様

'95年9月1日。初めてあなたに出会った日。

学校から帰ってくると、大きな段ボールが置いてあった。

箱の中身はね、たいして興味もないのに、兄ちゃんから価格の半分を巻き上げられてさ。予約までして買った「KOF'95」だった。

顔、技、声、プロフィール…。何も知らなかったあたしの頭の中に、どんどんインプットされていく。そんなこんなで、もうあの日から9ヵ月以上も経ったんだね。

そう、9ヵ月も経ってるんだ…。でも肝心なことに気がついたのは、ついこの間…。

「あなたは現実には存在しない」そう思った時に、ズキッてきた…。

でも、会いたい。会いたくて仕方ない。本当のあなたに。

そして、泣いた。理由なんて分からない。悲しいのか、くやしいのか、理由も分からないまま、ずっと泣いてた——。

「そばにいられればいい」なんてただのキレイごと。生まれて初めて好きになった人、好きで好きで、好きになって欲しくてしょうがなかった。

だから唯一あなたに会える場所、夢の中に、一度でいいから出てきてください。

本当に今まで私はあなたのことが好きだった。そしてこれからもずっと好きでいます。

★PN／十文字神無（岩手県）

編：コメントするの大変でしょう、って書いてあったけど。なんか〝片思い確定〟みたいな立場を突きつけられたみたいで。でも、人を好きになれるって、しあわせかもね。私にとっては…男なんてみんな、ただの奴隷よ、奴隷♡（稲葉）

人間と妖精…でもルーシャに会いたい

ああルーシャ・フィノ（略してルーシャ）、あなたは今どこにいるの…、今すぐ会いたい。

私は人間…、あなたみたいな妖精とは、とても会える身分ではありません。

…それでも会いたい。

ルーシャがこの世界のどこかにいるならば、今すぐ会って一緒に暮らしたい。

エルフの妖精は、幻想の世界から作り出された生命なのかもしれない。…私はどこまでもルーシャのことを思い続けるのだろう。

●PN／氷河魔人（千葉県）

編：押し出しジントリックのキャラはみんなおとぎの世界の住人だから、なんか現実逃避バリバリみたいでいい感じですね。特にルーシャやシーラってかわいくって。

そういう思いならずっときれいなままで、きっといいでしょうね♡ （稲葉）

クスハイパーショックでした。一瞬、自分の目をうたがってしまいました。

今となってはあとの祭りですが、こんなことならCDZなんか買わずにSSやPSを買えばよかったとつくづく思っています。

もしCDZが売れるなら売ってしまって、SSやPSに買いかえようかとも思っています。こんなことを思っているユーザーは多からず少なからず私だけではないでしょう。私はSNKなんか嫌いになりました。

●PN／ピロピロ（岡山県）

編：正直いって、ネオジオの価格は他機種に比べて割高です。それでも、ピロピロさんのように一所懸命にお金をためてネオジオを買う人がいるのはやはり、他機種にはない魅力を感じたからではないでしょうか。

SNKの最近の動向を見ていると、「ネオジオユーザーをナメている」という批判や、「SNKはネオジオを切り捨てた」などというウワサが出てくるのも、ある程度しかたがないかもしれません。

ただ一ついえるのは、ピロピロさんをはじめ、みんなネオジオが好きで好きでたまらない、ということです。好きだからこそ、「裏切られた」という思いは強いのです。こんなにも好かれている「ゲーム」って、他にはないのでは？

SNKはもう少し「ネオジオユーザーのことを考えている」ということを、アピールして欲しいですね。ユーザーの信頼を失うと、せっかくいいゲームを作っていても、ねぇ…？　（荒川）



●PN／個人的なゲーム論（茨城県）
そのテの人（パワーキャラ使い）が大喜びしそうな、巨漢チーム。さて、この中に投げキャラじゃない人が１人います。だから何だ。



●PN／蒼谷りょうか（茨城県）珍しくジントリックのイラスト。やっぱADKフリークなら、合言葉は『すもうパワーには、まいったな！』でしょ。

メーカーへの要望&質問

ワールドヒーローズ3（続編）を絶対出して!!　ADK様、おねがい!!　リョウコも絶対、出して下さい。新キャラもいるとうれしいです。ワーヒーパーフェクトに続く、ワーヒー3（仮）を、絶対に出して!!　おねがいします!!

●安部博さん（大阪府）

ありがとうございます。今のところ予定はありませんが、皆様の声が大きくなれば当然検討いたします。　（ADK広報）

SNK様、近頃格闘ばっかりなので、ここらですごいアクションゲームでも出してみませんか？　私としては「トップハンター」の続編を出してほしいです。

●PN／五体消滅（埼玉県）

すごいアクションゲームですか？　ウ～ン、現時点では特に予定はないですね。　（SNK広報）

餓狼3とリアルバウトのエンディングで流れる曲と、リアルバウトCD版についてるレクイエムは誰が歌ってるんですか？

●PN／美麻らと（福岡県）

餓狼3のエンディング「The Remains of My Love」はブルーマリー役の生駒治美さん、リアルバウトのエンディング「帰依―The Sun Set Sky Fainal―」はギース役のコング桑田さん、レクイエム「露命」は謎のロックオペラボーカリスト、KENさんがそれぞれ歌っています。（サイトロンアンドアートAV部）

Q&A

K・O・F'95のアレンジアルバムに収録されている、「Song of Fighters'95」で歌っている「大島榎奈」さんって、どんな方なんですか？　できれば名前の読み方も教えて下さい。

●PN／りゅーえんぶ（岩手県）

大島さんは『風雲黙示録』でキャロルとニコラの声を担当している声優さんです。ちなみに名前は「おおしま・かな」とお読みします。「Song of Fighters'95」には、コング桑田さんたちと一緒に特別出演してます。他にCMナレーションなどでも活躍中です。　（新井）

キムさんの息子の年がどうしても!!　知りたいです。正義の顔をしつつ、いくつの時に子を作ってしまったのか…。お願いします。どうかお願いします。教えて下さい!!

●佐藤千寿子さん（神奈川県）

SNK広報によると『餓狼2』時の設定で、兄キム・ドンファンが7歳、弟キム・ジェイファンが6歳となっているそうです。キムは'64年生まれで、『餓狼2』の時は28歳という設定だったから、単純計算してみるとドンファンは'85年生まれで今年11歳、ジェイファンは'86年生まれで今年10歳ということになりますね。正確な誕生日までは確認できなかったのであくまで「おそらく」ですが。ということは、キムパパは21歳の時に、すでに子持ちだったんですね。ふーん。やるねェ～（何がだ）。　（新井）

7月号のオーバートップの容量に2－10MBとありますが、MとMBの違いを教えてください。

●PN／箕面ザル（埼玉県）

違いは…ありません。単なる表記ミスです。両方「メガバイト」の略なんですが、NFではまぎらわしいので「M」に統一している、はずなんだけど…。すまんス、今後は気をつけます。　（新井）

読者の移植希望ソフト

この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。

『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わります。

概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74～50%）、▲＝ちょっと苦しい（49～30%）、△＝ほぼ無理（29～10%）、×＝絶望的（９%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印に大きな差がつきます。

なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
❶天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン	370P	○
❷サイコソルジャー（アクション）　SNK	335P	▲
❸バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ	291P	△
❹怒シリーズ（アクション）　SNK	172P	▲
❺アテナ（アクション）　SNK	169P	▲
❻ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル	158P	△
❻シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ	158P	○
❽闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ	154P	△
❾クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ）　SNK	138P	×
❿へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト	135P	◎
⑪大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ	130P	○
⑫ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ	124P	○
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム	94P	○
⑭パズルボブル２（パズル）　タイトー	86P	△
⑮マジカルドロップ（パズル）　データイースト	71P	▲
⑯恋こいしましょ（花札）　ビスコ	68P	○
⑰ソニックウィングス（シューティング）　ビデオシステム	64P	▲
⑱パニックボンバー（パズル）　ハドソン	36P	▲
⑲上海シリーズ（パズル）　サンソフト	30P	▲
⑳スーパーリアル麻雀シリーズ（麻雀）　セタ	29P	△

＊印はCDのみの移植希望。

オープンテラス　NEO・GEOのMAX330MEGAとは、実は「MAX33OMEGA」の間違いで、最大容量はオメガルガール33人分なのだ。なんちて。●PN＝NFフリーカー（東京都）／33オメガとは…！　それは"33万あひあひ"と同程度なのね？　１あひあひ＝１万分の１オメガとして。ところで１オメガって、いったいどんくらいなの？　ぽわん。（編）

デコが「マジドロ2」の続編をネオジオで開発中という噂を聞いた。なんでも発売は来年とか。もう少し早くならないものだろうか？ 出ないよりはいいに決まっているけど…。データイースト様、なるべく早く出してください！
●PN＝赤の魔術師（群馬県）／うっ！ うぅっ!! なんにもいえましぇ〜ん。天才。（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

フェイント技で完成 必殺技のボイス

秦兄弟を使っていると、必殺技ボイスで「帝王神足拳」を「神足拳」としかいわない。
そこで、僕が考えたことなんですけど、↓＋BCのフェイント技を使って、そのあとすぐに必殺技を出すんです。すると、「帝王〜」から「神足拳」となって完成です。
また、ジョー・ヒガシを使って、➡＋AB、↓＋AB、↓＋BC、⬅＋ABの順に押していくと、やられた相手はとても腹が立つ「挑発コンボ」のできあがりです。
まだいろいろあるけど、フェイント技を使いまくって、より楽しいゲームバトルをくりひろげてください。
●PN／草薙 庵（岡山県）
編：「天眼拳」と自分でどなりつつ「天耳拳」なんかちらりと出してみる、三味線プレイはよく聞く話（聞かねーって）。ちょっと関係なかったか。（中村）

季節感のあるキャラ なかなか風流でいい感じ

キャラクターによっちゃー季節を感じさせるよーな人いるでしょ。俺はさらに月で考えてみたっス。こんな感じになりました。
1月 舞
そのまんまっすね。
3月 リム
まだ寒いんだけど草木や動物が目覚めようとしているこのごろがリムをイメージさせるね。
5月 奏兄弟
こどもの日。ファンの方ゴメンナサイ。
6月中旬〜7月上旬 閑丸
傘が手放せない時期だからね。
8月 ボブ
海で泳いだあとのように日焼けしてて、8月って感じです。
9月（特に15日） チン・ゲンサイANDタン・フールー
お年寄りは大切に。
10月 チン・シンザンANDチャン・コーハン
食欲の秋とはいえ、食べ過ぎには要注意。お互いに。
という感じになったです。
なーんかリムだけしかまともなのないじゃん。
●PN／剛（埼玉県）
編：草木の芽生え、動物たちの目覚めは、リムのイメージぴったし。かなり具合がいい。チン・シンザンとチャン・コーハンに比べれば。
ところでこのハガキ、「食欲」が伏せ字になってた。なんでだろう。（中村）

なぜか舌が絡まるらしい いや、比較的マジで

私はけっこう早口なほうで、たまに舌がからまってわけのわからないことをいっています。
例をあげると、
「（叫びながら）真空片へもげ！」（真空片手駒）
「八神いもり」（八神 庵）
「ボギャード兄弟」（ボガード兄弟）
などです。他にもたくさんありますが、この中での傑作はやっぱり「真空片へもげ」でしょう。なんてたって私がいったあと、しばらくまわりの人が笑い続けていたというシロモノですから。今でもそのことでつっこまれますからねぇ（笑）。
●PN／野田紀和（岩手県）
編：「真空片へもげ」ってなんやねん！ とりあえず編集部からも突っ込みの一撃をプレゼント。しかしこのいい間違い、方言との関連性はあるのだろうか。現在追跡調査中。奥の深さに脱帽&感涙。なんちて。（中村）

アンディのために みんなで歌おうぜ

最近フリークに「かえ歌」がのってますよね。そこで私も愛するアンディのために作

兄貴と私②のつづき



確かにこれなら帽子が川に流される心配もないな。でも間違えて白い方かぶっちゃったら…？ かなりヤだな…。
●PN／くれあ蘭須（愛知県）

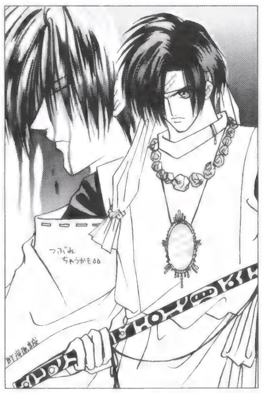
脱獄犯ってば



"あいつら"にはキムも含まれてるのかぁ！ しかも一番極悪そうだ。チョイがかなりかわいい♡
●PN／E．H（岐阜県）



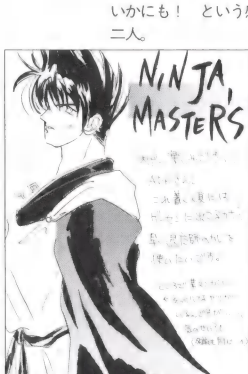
●PN／天王紅蓮（埼玉県）
ウム、龍虎外伝はシステムを理解すれば『楽ちぃ』ゲームなのだ。しか〜し！ 住所はきちんと書いてくれたまへ！



●PN／岸原誠（宮城県）
いかにも！ という感じもある、お二人。



●PN／ロバやんZ（高知県）
所詮マネはマネ。元祖にはかないっこないのじゃあ〜！



●PN／うどん西（千葉県）
いやぁ〜、お目が高い！ 鳳凰さんは強いでっせ〜！ しゃがみ強パンチのプロペラが。いえる。

りました♡
「森のくまさん」のメロディーで合唱してみて下さい。

1.
ある日　イタリアで
アンディに出会った
優雅な船の上
アンディに出会った

2.
アンディの　いうことにゃ
好物は　スパゲッティ
納豆たっぷりの
納豆スパゲティ

3.
ところで　アンディに
1人だけ　兄がいる
1歳年上の
なめくじ嫌いのテリー

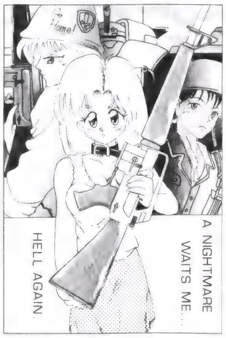
4.
どう兄さん　負けないよ
必殺　斬影拳
反則スレスレの
卑怯な斬影拳

●PN／玲夢理亜（沖縄県）

編：編集部内での感想は…。①納豆スパゲティの存在感、②"なめくじ嫌い〜"のところの字余り、③かえ歌、今夏ブレイクの予感、④斬影拳か…。「中村、こういう面白いやつ選べよ」了解、いわゆるラジャー。（中村）


●PN／榎戀（神奈川県）
どうやら外伝までの間、修行をちょこっとサボった感じゃ。


●PN／日向星花（東京都）
よく見るとリアルバウトキャラ大集合。さらによく見ると…。



●PN／航空騎兵（神奈川県）
きたぜ！　NAMのイラストが！もっと描け〜！



●PN／兎々（千葉県）
気合い入りまくりのケンスウ。読者の方の'96への期待も相当！

こんな空耳

首斬り破沙羅とひなあられ

『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』で、首斬り破沙羅の「フィナーレの時間だぁ」が「ひなあられの時間だぁ」と聞こえるのですが、いかがでしょうか？
★PN／ナコ命（三重県）

編：記念すべき第1弾。これは絶対いってる。ジェイケイも大絶賛。ちなみにこのセリフは空耳率（?）が高く、他の読者のハガキには「フロあがりの時間だぁ」とか、「ピザーラの時間だぁ」というのもあった。点数は90点を進呈。

天草四郎が包丁で…!?

天草四郎時貞の降魔招来破が「包丁で、はがぁっ！」と聞こえる。しかしよく聞いてみると「校長の、あほうっ！」とも聞こえる。…聞こえないですか。失礼しましたっ。
★PN／蒼崎のら（愛知県）

編：これが意外にいってる。なぜ「包丁で…」と聞こえるのかは謎だ。どちらかというと俺には「包丁で、はァッ！」と聞こえるが、ダメ？　でも「校長の、あほうっ！」とはあんまり聞こえなかったぞ。総合評価で70点ってとこかな。

愛のてほどき

変な看板見つけたッス!!

鎌倉にいった時、見つけたんで、思わず写真とっちゃいました！
その名も"ベニ〜美容室"！職種が職種なだけに、入った人はみんなベニー頭とか(!?)…イヤすぎ…。
自分は見てないけど、"京"っていう店もあったらしいんです。
さすが小京都♡
★PN／Mストライク竜吉（神奈川県）

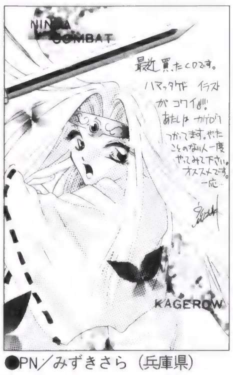
編：今月号から写真もバンバン掲載決定!!　あぁ、先月号の八稚女さんの写真も載せたかったなァ〜（泣）。（新谷）



ネオジオとジャニーズの意外なつ・な・が・り♡

SMAPの香取慎吾君が、TBSドラマ「未成年」の第一話で、「KOF'95」をやっていました。キム、京、拳崇のエディットチームで、いしだ壱成君と対戦をやっておりました。
さらに、アニメ版「サムライスピリッツ」の覇王丸の声も香取君がやっています。そしてそして、アニメ版「餓狼伝説」のテリーは少年隊のニッキです。
さすがネオジオ、ジャニーズ系をGETしてたとは…。恐れ入りました。やるねぇ〜。
●初芝真枝さん（千葉県）

編：本誌編集のテレビっ子・山崎ちゃんによると、KOFをプレイしていた香取君は、ナカナカ強かったそうです。やるねぇ〜!!（新谷）



●PN／みずきさら（兵庫県）
なんか今月はADKイラスト強化月間だなぁ。カゲロウはね、攻撃力が弱いんだよねぇ。



●清水幸さん（北海道）
物思いにふける、好青年風の破沙羅。でも死んでんだよなぁ。生前はさぞかしイイ男だったろうに…。でも体が青いんだよなぁ。


●PN／砂河せん（東京都）
ギィス様&獅子王&真獅子王チームといふのは…。ねえか。KOF武器OKだからいいじゃん♡


●PN／勇神新名（宮城県）
ジョイジョイキッドかぁ（遠い目）…。結構あのシステムはよかった。「なぜか連鎖する」なぜ？

オープンテラス 祝KOF'96発売決定！　はたして京サマのコスチュームはどうなってるんでしょうか？　そして19歳になったアテナちゃんのセーラー服姿はあるのかッ（笑）？　意表をついてゴローちゃんが学生服着てたらどーしましょ（それはそれでカワイイ？　かも）。●PN＝東雲葵（神奈川県）／ゴローちゃんの学生服ならまだいいが、ハイデンルンとかチャンとかは結構こわい。でもキングとかは似合いそうだな。（編）

オープンテラス　ネオジオのウワサ。いまだ衰えぬギース人気を重く見たSNK開発陣は、あまり人気がないシリーズにギースをレンタル、その集客効果によりテコ入れをはかることを決定。第一弾は『風雲黙示録2』の予定（ホントだったらどうしよう）。★PN＝MTG（兵庫県）／うっ！ ううっ!! 風雲黙示録2…！ 神様。（編）



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

声優さんのおかげで舞台にも興味が…

6月号の神威まりあ様ー!! 私も同感です!! もともと私はアニメが好きで、ゲームにはまったのもアニメがきっかけなんです。

それに私も声優をめざしているので、ネオジオの声優さん（特に桜井智さん）は大好きです。

だけど、ネオジオの声優さんは、アニメ声優さんだけでなく、俳優さんも多いですよね。私はそれがきっかけで、舞台にも興味を持つようになりました。まだ舞台をみにいったことはないけれど、いつか絶対みにいきたいです。あと、レポーターやナレーションをしている声優さんたちも大好きです。

声優の方、声優になりたい方、がんばって!!

★PN／篠原ひかる（埼玉県）

編：確かに、ネオジオの声優さんって舞台俳優の方も多いですよね。篠原ひかるさんのように、ネオジオのおかげで舞台に興味を持った、という人も少なくないはず。なかでも僕のおススメは、テリー役の橋本さとしさんですかね。今度橋本さんが主役をはる、『ROCK TO THE FUTURE』は、共演の役者さんも豪華だし、スゲーいきたいんですが、どうかなあ（仕事が…）。あ、新谷さんの取材に連れてってもらうという手があったか！ …って、やっぱダメっすか？ ちぇ。（山崎）

マイナーゲームもネオジオならOK

世間はクロスライセンスだなんだと揺れているが、そんなことでビクビクしてるようなヤツは俺にいわせりゃまだまだ青い。みんなは「ネオジオの本当の魅力」を忘れてないか？

それは、「MVSで出たゲームは、そのほとんどが（しかも早めに）家庭用としても発売される」ということだ!!

考えてみよう。他のアーケードゲームで家庭用に移植されるのは、ほんのひとにぎりでしかない。超人気作もいいけど、たまにはちょっとカルトなあのゲームを、家で思うぞんぶんプレイしてみたくはならないか？

でもそんなタイトルに限っ



●山手重治さん（兵庫県）
鴉のキャラ選択画面のアップ顔。編集部でも謎。鴉使いの俺としては、ありゃ昆布とみたね。



●PN／神崎しづま（大阪府）
とりあえずメンバーチェンジなしでよかったね。やっぱ新技はビームか？ ガード不能か？ うそ。



●PN／山中金時（北海道）
サプリミナルってなんじゃ～！ どこなんじゃ～！ フラシーボ効果かぁ～！ ちげえか。あひ。

タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹



第1発目：格ゲーで勝つ！①

どーも、鷹でしゅ。今月から格ゲーについて、自分なりの「勝つための心構えや駆け引き」を書いていこうと思う。

要するに、街のゲーセンや大会などで、俺がどんなことに気をつけて対戦してるか、なんてことを紹介しようということだ。なんかエラそうだけど、気楽に読み流してくれい。あひ。

雰囲気にのまれるな！

この「雰囲気」ってヤツ、気にならないようで結構気になる、厄介なものだ。要は、相手やまわりのプレッシャーにのまれず、リラックスすればいいのだが、口でいうほど簡単じゃない。では、かなり前の某誌主催「真侍魂」大会での俺の失敗談を紹介しよう。

持ちキャラの右京で出場したが、人前に出るのが嫌いな俺は、イキナリまわりの雰囲気にのまれた。勝ち進むうちに、いくらか緊張もほぐれたが、準決勝でかなり切れてるズィーガー使いと当たる。

ここでピンチが訪れた。キャラの相性は悪くないので余裕の俺だったが、1本目をアッサリ取られてしまったのだ。予想外の出来事に再び冷静さを失った俺。自分でも分かるほど指が震えていた…。2本目を勝ち、3本目を相討ちしのいだが、最終戦で破れる。技術の差といえばそれまでだが、1本取られアセった時点で、すでに負けていたと思う。

以来、俺は冷静さを鍛えるために、人の集まるゲーセンで野試合をこなすようにしている。本番であせって、練習の成果を出せなかった、では元も子もないからだ…。

＊ちなみにあのズィーガーってモリスケだったんだっけ!?

復讐の炎…



案外本音かもしれんな。ただ柴舟があまりにもかわいそうすぎる！ とりあえず息子はまたダブったみたいだし…。

●PN／機械魚（宮城県）

パワフル魂



これ最高だぁ!! 笑えて笑えて横っ腹がイタイ…。ガルフォードの表情が最高！ 同じ絵を2コマ描く度胸も最高！

★PN／青畑じゃむ（富山県）

て、移植予定リストにその名がない。運よく移植されたとしても、どんなに早くても半年、遅けりゃー年以上待たされるなんてのもざら（しかもその頃にはゲーセンからも消えている）。

ところがネオジオはどうだ！　約90%はMVS発売後、ー〜2カ月というハイペースで家庭用として発売されている。この違いこそが、ネオジオの最大の魅力。

他のメーカーだったら絶対家庭用に移植されないようなカルトゲームの家庭版を買い、自宅のネオジオのスイッチを入れる瞬間！　この瞬間こそ、「つくづく自分はネオジオユーザーで良かった」と感じる一瞬であり、至福の時であるのだ！　ちょっと大ゲサかもしれんが。

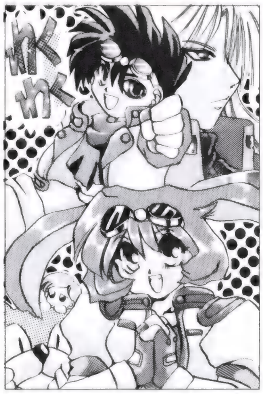
とにかく本当の意味で「自分の好きなゲームが家庭で遊べる」ゲームマシンは、ネオジオだけ。この点がある限り、他機種への移植なんてメじゃないね。

どーせ移植されるのは超人気作だけで、俺の好きなあのゲームは移植なんかされないだろうし。超人気作だって出るのすげー遅いし。

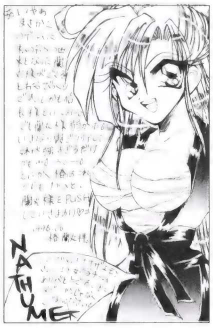
だから俺はネオジオがいーんだ！　ネオジオは不滅だ！　はっはっはっ！

●PN／聖伝白龍又介（静岡県）

編：基本的にネオジオは、家庭用で発売されることを前提に作られてますからね。そういう点では確かに、ネオジオのファンって恵まれてるかも。特に対戦格闘なんかだと、早めに家庭用が発売されるっていうのはかなり大きな利点になっているはず。やっぱネオジオはいいっすね。（新井）



●PN／おおみら十夜（栃木県）隅の方でキュークツそうにしてる麦ちゃんがヨイ感じ♡　いえる。情報ですが…。全然わかりません。すまヌ。



●PN／椿蘭丸（北海道）
おっと、また出たね。2択ねーちゃん。ホントCPUのナツメって2択好きだよなぁ。なにじん？



●PN／PN（東京都）
おいおい！　そんなもん抱いて平気なのか？　余計なお世話なのか？　いえる。



●PN／月神砂都流（新潟県）ちっちゃく描いてある半蔵が、2Pカラーのロボコップかと思った。ウソ。中身はピーター・ウェラーか？　ウソ。ゴメンなさい。



●PN／Shin（大阪府）
いや、その、都道府県を間違えたのは、1周年記念で忙しくて…。



●PN／オヤジLOVE♡（千葉県）
うむ。その気持ち、痛いほど分かる。

NEO・GEO Not DEAD

ネオ・ジオ ノット デッド

NIRA - KODOMO

みっきぃ（ボーカル）

倫理に反する邪道な音楽活動を展開する有機リン系パンクバンド。「ネオジオ大スキ」なみっきぃは、京浜工業地帯生まれのバリバリの公害っ子。今月24日で28才！



今月のお題

エイトマン

夏も力いっぱいネオジオで遊べ！

いよいよ夏本番！　絶好の行楽シーズンだってーのに、オイラは毎日「バンドの仕事」と「生活維持のアルバイト」に、明け暮れることとなる!!

夏休みともなれば学校から解放された「お子様ども」で街が混雑するし…。なんとか、ならんモノか？

別に夏休みだからといって朝から晩まで外でワイワイ騒いでる必要なんてナイんだからさぁ。ネオジオで遊ぼうよ♡　ネオジオで…。街の混雑を緩和するって意味じゃ社会貢献にもなってるんだから。

夏休みは家かゲームセンターで力いっぱい遊ぶってーのが理想的なスゴシ方である！

イカシたアイツを知ってるか？

夏休みになると昔のアニメがテレビで放映されたりして…。ついつい毎日、欠かさず見てたりするモノだ！

みんなは「エイトマン」って知ってるか？　正義のヒーローなんだけど、オナカにデッカク「8」って書いてあるのだ！　その「エイトマン」が超高速横スクロールアクションで悪い奴等を倒しまくる。もう「死ね！　死ね！　死ね！　さらに死ね！」って感じだ！

そんでもってBGMが、やけにカッコイイ系の曲だったりもするのだ（特にー面のボスのトキ）！

「オナカに8」その謎にせまる!!

どォーしてオナカに「8」なんて書いてあるのかは、当人も知らナイと見えて、ゲーム中は、走る！　走る！　走る！　さらに走る！　うっかり足を止めようモノなら、オイラに質問されてしまうから、とにかく走り続ける。

さすがに各面のボスと対決するトキは、行く手を阻まれ息詰まるバトルが展開される！　それならオイラも「エイトマン」が敵のボスをカタズケて、一段落ついてから質問してみよう」という気になる。

しかし、それが甘かった。敵のボスを倒すやいなや彼は、とんでもナイ前傾姿勢で次の面へ猛ダッシュするのだった。

これだけ走りまくってるってことは「マラソンランナーのゼッケン」って意味なのか？　謎は深まるばかりである。

みっきぃのゲーム通信簿

背景ブッ飛び度	★★★★
サウン度（サウンド）	★★★★★
高速道路料金・踏み倒し度	★★★

オープンテラス　増刊に載ってた龍虎外伝の設定をみると、どうも初期設定では南米にいくことになってたらしい。それが隣町（？）になってしまったのは、やっぱり極限流が貧乏だから？　リョウの旅費ぐらい出してやれよロバート！　主役とっちゃったんだからさぁ。●PN＝アルティメットOK（石川県）／あのネ、おカネモチってゆーのはネ、無駄な出費はしないモノなのネ。イテッ!!（編）

オープンテラス

誰もが気になる64ビット機。ニンテンドーのはもうすぐ出る（出たのか？）が、一説によるとSNKのは、当面MVSのみで家庭用はもう少しさきになりそうとか。現在開発中といわれているソフト、家庭用として出るのはいつ？
それから家庭用64ビット機がROMカセット対応って本当？●PN＝ポリタンク（大阪府）／うっ！　ううっ!!　とにかく、SNKの正式発表を待ちましょう。そして祈りましょう。神様ぁ。（編）

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！
〝賞品稼ぎ〟もかなり大歓迎!!

【読者通信欄〜パオパオカフェへようこそ!】

＜大自然のおしおき＞
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月の隣人愛＞
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月のコンビネーションアタック＞
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

＜ネオジオの肖像＞
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

＜こんな空耳＞
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

＜裏技コーナー＞
・読者の裏技や得意技を大募集!!　優秀なものには賞品を進呈！

＜愛のてほどき＞
・技系以外のおかしな〝ネタ&写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!

＜メーカーへの要望&質問＞
・意見も受けつけてるよん。

＜Q&A＞
・ネオジオに関する質問をどんど送ってね。

＜キャラレター＞
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

＜モノクロイラスト＞
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

＜4コマコーナー＞
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

＜移植希望ソフト＞
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

＜文通&募集コーナー＞
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

＜売買&交換コーナー＞
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

＜キャラクターランキング＞
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

＜オープンテラス＞（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブ・ハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特性メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は88P。

【読者創作ストーリー】
・読者の創作ストーリーを募集。文字数は、13字×190〜200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用分には賞品を進呈。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は87P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選同人誌コーナー

華龍




●強い閑丸クンがメインの、斬紅郎本。内容はギャグ＆シリアス。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒187 東京都小平市学園東町616 A-3号　二宮歩美（発行：ZEAL）

はなまつり




●ディフォルメタッチのキャラが可愛い、侍魂ギャグ本。ナコルル、リムルルがメイン／B5／オフ／40P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒188 東京都田無市向台町6-5-13立花荘2　高橋琴美（発行：琴村屋）

桜





●コメント：侍魂 ガルフォードと右京の本。ギャグ中心!!　とにかく幸せな2人の姿がギッシリつまってます。／B5／オフ／28P／450円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒228 神奈川県座間市相模が丘2-13-10-201号　青きイナズマ・りんごの会（発行：青きイナズマ・りんごの会）

HONEY！




●オールキャラまんべんなく出演（本当か？）のKOF'95ギャグ本。かなりブッ飛んだギャグで爆笑必至！／A5／オフ／52P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒774 徳島県阿南市畭町新はり220-1　四宮千夏（発行：MYCS）

蛇の道は蛇





●山崎、ライバルチームがメインの、RB餓狼とKOF'95本。ギャグ中心。／B6／オフ／24P／300円無記名小為替+240円切手／〒113 東京都文京区湯島3-20-7-409　田志口亨子（発行：D.G.G.書房）

疾風（ハヤテ）




●半×風のWH本。ページ数、内容ともに読み応えタップリ。ちょっと大人向けカナ？／B5／オフ／60P／500円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒750-11 山口県下関市王喜本町二丁目10-5　峠坂三愛（発行：大将倶楽部）

文通＆募集コーナー

●対戦相手及びゲーム（特に格ゲー）初心者大募集。初めての方でも自信をもって指導します。楽しくやりたいので、人と話すのが苦手な方でもぜひお手紙ください（15～18歳の女性の方）。当方19歳・男。
〒413 静岡県熱海市梅園町2-9 川瀬正興

●お友達＆ペーパー配布者様募集！ SNKの格ゲーやRPGが好きな人！ 特に、秦兄弟、閑丸のFanの方、お待ちしております。県内でいっしょにイベントで遊んでくれる方も募集♡ イラ交もOK。切手不要ですのでよろしく!! 17歳・女。
〒454 愛知県名古屋市中川区四女子町2-19-205号 田島千絵

●マジカルドロップ2が好きでたまらないというアナタ！ お手紙下さい。男女年齢不問、返事確実！ 23歳・男。
〒228 神奈川県相模原市相南2-8-36 鈴木潤

●通販マニュアル作りました。これから通販しようと思っている方々におススメします。80円切手をはった封筒にあなたの住所、氏名を書いたものを同封して左記まで、『通販マニュアル希望』と書いて送ってください。お気軽にどうぞ♡
〒895 鹿児島県川内市宮内町2026 久保田あゆみ

●リアルバウト、KOF他が好きな方、文通しましょう。また近くでしたらイベント、ゲーセン行きましょう。私はギース、リョーサカ、舞が主に好きです。初回のみ切手同封で。できれば私より年上の男性の方がいいです。別に女性でもOKです。15歳・女。
〒246 神奈川県横浜市瀬谷区瀬谷町5809-1-1-2 関根優子

●突然ですが、ゲーム好きの彼女を募集します。自分は格闘、ドライブ、シミュレーションetcなんでもこいです。ゲームの他に、スノボー、スキー、カラオケも好きだ！ という17～24歳くらいの女の子、連絡ください。近県の子はバイクor車で迎えにいきます。当方ちょっと太目の26歳です。よろしく！ 去年オープンした『ネオジオワールド』まで車で10分くらいなので遊びにいきましょう（実は仕事でもいってたりする）。
〒300 茨城県土浦市生田町6-21 HBS土浦寮202 高下仁

●格ゲーが好きな女性の方、私の相方になってください!! ちなみに庵×京な方、ユリ♡キングの方だとなおGOOD（笑）！ 楽しく活動いたしましょう♡ ペーパー配布者様も募集しております！ 20枚くらいなら交換可ですので。どちらも初回のみ80円切手同封でお願いいたします。イラストも入れて下さると嬉しいです♡ 15歳・女。
〒259-13 神奈川県秦野市渋沢795-3 鈴木美誉

●サムスピシリーズ、ワーヒーシリーズ、ニンジャマスターズのいずれかが大好きな方、僕と気軽に文通しましょう。男女年齢不問。当方高1・男。
〒631 奈良県奈良市三松4丁目870 本田浩基

●ゲーム中心サークル「Secre+Party」では常時会員様募集中です。活動内容は月1の会報発行（20P↔）＋α。絵が描けなくてもOK。また購読のみもOK。会費は月200円。興味のある方は80円切手同封でお手紙を。8月から発動予定。
〒245 神奈川県横浜市泉区新橋町1323 小島幸子

●KOF'95、斬紅郎、リアルバウト等が好きな方、文通しましょう。あまり上手くないけど大好きだという人がいいですね。男女は問いませんが、10～20歳くらいの方、精神年齢の低い方、手紙待ってます。当方20歳・男。
〒528-02 滋賀県甲賀郡土山町南土山甲328 鵜飼達郎

●クラークがいなきゃ生きていけない、という方。年齢問わず。3人以上いた場合はクラークへの愛で決めさせていただきます。切手不要ですが、初回のみ宛名カード同封で。当方15歳・♀。
〒092 北海道網走郡美幌町東町2丁目8-5 白石望

●KOF'95、リアルバウトが好きな人文通してください！ 特に京、庵、舞が好きな人だと嬉しいです。あとイラストもヘイOK！ 男女不問、年齢不問、地域不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。いろんなとこからの手紙待っておりやす。当方23歳・男。
〒655 兵庫県神戸市垂水区山手7丁目5-1 渡部豪章

●KOF、斬紅郎、マジドロ2が好きな方、私と文通＆イラスト交換してください（イラスト描けなくてもOK！）。私は庵、閑丸、覇王丸、ワールド、スターが好きです。一緒にイベント行ったりコスプレしてくれる方もボシュウ～。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・女。
〒130 東京都墨田区緑2-15-12 道祖土有子

●ゲームが好きで友達になってくれる方募集!! SNK、その他の格ゲーが好きな方なら大歓迎!! 男女、年齢は問いませんが、同年代の女性の方大歓迎です!! 当方21歳・男
〒489 愛知県瀬戸市八幡町256番地 川原仁

●KOF、餓狼、龍虎etcが好きな方、文通して下さい。僕は庵、ビリー、香澄が特に好きですが、それ以外でもOKです。近くならゲーセンやイベントにいきましょう。19歳・男。
〒699-08 島根県簸川郡湖陵町大字二部912 本田忍

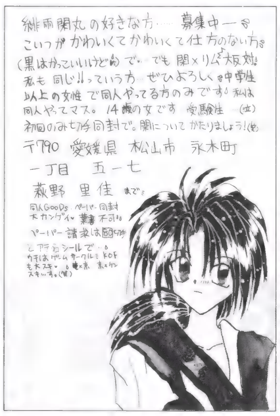
●SNKのゲームと、RPG他アニメとかマンガ好きな人、文通＆イラ交しましょう。ナコルル、リムルル、閑丸etc好きな人。同人やってても、やってなくてもOK♡ 年、男女はかんけいなしっ。誰でもOKっ♡ お手紙まってますっ。初回80円切手同封でくれれば誰にでもお返事100％。初回はカライラ2枚ですっ。12歳・女。
〒214 神奈川県川崎市多摩区菅仙谷3-1-24-402 渡辺直子

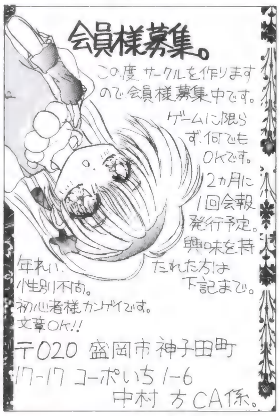
●文通友達＆いっしょに遊んでくれる方募集！ 文通は、日本国内ならどこでも、だれでも。いっしょに遊んでくださる方は、なるべく関東に住んでいる方で、なるべく15歳～25歳の方が良いです。16歳・女・高2です。
〒353 埼玉県志木市幸町3-8-25-105 内沢まき子

●P.F募集してます。近くの人で一緒にゲーセンなどいって下さる人も募集します。男女、年齢問いません、返事もかならず書きます。切手は不要です。20歳・男。









売買＆交換コーナー

●買い／レニィ・クレストンに関するものならなんでも（同人誌やイラストも）。売ってくれるものや希望価格、支払い方法を明記の上、Wハガキにて連絡を。送料こちら持ち。
〒258-01 神奈川県足柄上郡山北町山北140 岡部知行

●売り／斬紅郎、サムライショーダウン2（海外版真サム）、餓狼3、FATAL FURY SPECIAL（海外版餓狼スペ）の超美品ポスターを1枚千円以上で。さらに餓狼3、FATAL FURY SPECIALの画鋲穴つきポスターを1枚500円以上で。送料そちら持ち。ポスター名、希望価格を明記の上、連絡乞う。希望価格の高い人優先。価格が不満なら最適と思う価格を書いてください。
〒843 佐賀県武雄市朝日町大字甘久1975-2 山口和孝

●買い／ネオジオフリークVol.1～7を。美品でなくても高価で。単品でも可。売ってもらえる号と希望価格を明記の上、連絡乞う。送料や連絡費用はすべてこちら持ちです。
〒040 北海道函館市白鳥町14-8 村屋賢一

●交換／あなたの『超人学園ゴウカイザー』（カセット）と、私の『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』＋『8マン』＋『マジシャンロード』（すべてカセット）を。送料そちら持ち。Wハガキで連絡乞う。
〒061-02 北海道石狩郡当別町字川下通45-1 石崎祐一

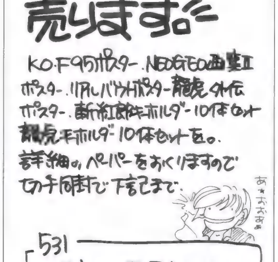
●売り／京と庵の等身大のポスター（美品）、クレーンゲーム人形（キングも有）、キーホルダー、ポスターを。希望価格明記の上、連絡乞う。
〒114 東京都北区西ヶ原4-40-8 西巻由美子

●買い／閑丸に関するものならなんでも。特にサイトロンのキャンペーンでもらえたカードなんかは高価で買います！ 他にも同人系のものなんかも。リストと希望価格、リターンアドレスを必ず書いてください（同人系の物はペーパーも同封してください）。マナーは絶対守ります。
〒066 北海道千歳市東雲町5-18-4 杉森有香

●交換／セガサターン本体（美品）＋コントローラー2個＋ソフト5本（バーチャー＆2、KOF'95、ブレイジングトルネード、X-MEN）＋セガサターンマガジンVol.1～9＋サターンスーパー（CDロムつき）Vol.1～6＋RFユニット＋S端子ケーブル＋バーチャ2ムック＋KOF'95SS版攻略本＋サターン紹介ビデオと、あなたのネオジオCDZを。ソフト何本かつけてくれると嬉しいです。真サムつきならなお可。80円切手同封で連絡乞う。
〒615 京都府京都市右京区梅津徳丸町5 林ビル5F-A 解良悠馬

●売り／餓狼スペ、真サムライ、KOF'95の非売品カレンダーを適価で（美品）。希望価格明記の上、80円切手同封で連絡ください。
〒001 北海道札幌市北区北32条西6丁目2-6 第3池田ハイツ203号 矢尾みき

●買い／KOF'95のクレーンゲーム人形とキーホルダーを。キャラ名と





オープンテラス

某他機種に移植されたKOF'95が今イチ…、ニ、今サンぐらいのよう。おもちゃショーでプレイした友達の話…。実際にプレイしたわけじゃないのでなんとも言えないが、ネオジオユーザーとしてはちょっと嬉しいような気もする。
●PN＝タモリン（神奈川県）／まぁ、完全移植はむずかしいでしょうね。特に3Dにかけてるハードだと…。けろけろ。（編）

お詫び：6月号の同人誌紹介コーナーで、「FIRE STARTER」の発行元の住所に一部誤りがありました。正しい住所は、〒997山形県鶴岡市大字茅原字西茅原105－13今井千春（発行・愛の事業団）でした。大変ご迷惑をおかけしました。

〒491 愛知県一宮市下沼町2丁目18－2 山田晃司
●崇秀、崇雷を心から愛してらっしゃる方、またはイベントにつれていって下さる方やコスプレについて色々教えて下さる方を募集しています。ぜひお友達になって下さい!! あと、いっしょにゲーセンで遊んで下さる方も！ 男女・年齢・地域一切不問ですのでお気軽にどうぞ!! 17歳・女です。

〒581 大阪府八尾市南本町2－6－46 大橋洋子
●とにかくゲームをすることに気合いの入った方、性別、年齢不問です。お手紙くださーい。18歳・男

〒072 北海道美唄市東2条南4丁目1－14大沼下宿 斉藤誠
●KOF、リアルバウトにはまった方。そしてホンフゥの素晴らしさを理解して下さるお方（そうでなくてもOKっス）、待ってます！ イラストが描けないから…、と思っている方！ わたくしも描けませんのでご安心を！ もちろん、描いてくれる方も待ってます。そんな自分ですが、誰かお手紙ください。男女不問！ 年齢は上でも下でも。80円切手同封でお願いします。当方、16歳・男。

〒463 愛知県名古屋市守山区本地が丘1701 本地荘27棟403号 伊藤雅章
●秦崇秀、アンディ・ボガードが好きな方お友達になって下さい。一緒にイベントいってくれる方、コスプレをしてくれる方も募集です。男女・年齢不問。0歳の赤ん坊、200歳の老人でなければ誰でもOKです。17歳・女。

〒131 東京都墨田区立花3－10－7 小師美和子
●KOF、斬サム、マジカルドロップ2などが好きな方、他の格ゲー好きな方もぜひぜひお手紙下さい。年上の方も年下の方もどうぞ♡ イラストと80円切手、宛名シール同封で。中3・女

〒292－04 千葉県君津市末吉867 加藤むぎの
●ゲームやミュージック友達募集！ 格ゲー、RPG全般とLUNA SEA、黒夢のミュージック好きな方お手紙下さい。ゲーム以外のことでもいいので、友達になって！ どこの地方の人でもかまいません。年齢、男女すべて不問、切手不要です。返事確実。当方17歳・男。

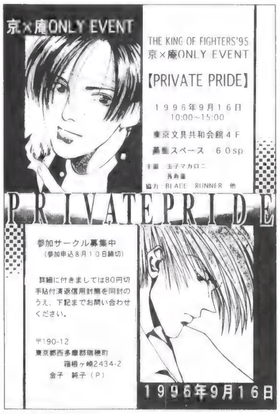
台湾、台北県新店市建國路40號 張佩偉
●KOF'95が好きな方、お友達になってくださいな。文通してくれる人、一緒にゲーセンにいってくれる人、まずお手紙ください。一応、庵使いです。21歳・男。

〒372 群馬県伊勢崎市富塚219－9－1 勝亦紀夫
●とにかく紅丸の好きな人っ！ 私と文通ANDイラ交して下さい（絵がどうも…って人は文通だけでもOKです）。性別、年齢なんて問いません。近くの人、一緒にゲーセンにいってください（ヘタッピですが）。当方15歳・女です。お待ちしてます。

〒518－04 三重県名張市桔梗が丘4－7－54 小堀とき子
●KOF'95ファンの皆様!! お手紙下さい!! 誰のファンでもケッコウです。男女年齢不問!! ちなみに私は庵ファン、チームでは庵&京&ケンスウが好きです。18歳・女。

〒310 茨城県水戸市渡里町2775－5 広木アパート203号 加納詳子
●KOF'95、リアルバウト餓狼伝説が好きな同県の方で、一緒にゲーセンにいってくれる人を募集しています。ゲームは好きだけど、あまりうまくないという人でもOKです。女性の方でも歓迎しますので、お頼り下さい。18歳・男。

〒453 愛知県名古屋市中村区乾出町4－3－12ハイツ乾出110号室 法桑正和
●短期文通、イラ交しませんか？ 『文通とか長くする自信な～い』とか『どうせすぐにあきちゃうし』とか思ってる人、短い間だけ文通しませんか？ ジャンルはSNK全般、男女年齢は問いません。希望回数1～5回を記入の上80円切手同封で。14歳（中3）・女。





〒944 新潟県新井市栗原919 藤巻美奈子
●求ムADKFAN。WHシリーズ、痛GAN行進曲、ニンジャシリーズ（コマンドー、コンバット）、ニンジャマスターズなど大好きな方お手紙下さい。返事は100%です。初回のみ80円切手同封で！ 当方20歳・男。

〒805 福岡県北九州市八幡東区白川町9－15－203 藤本裕介
●SNKの格ゲーが大好きで、一緒にゲーセンなどで遊んで下さる方、お友達になって下さる方、ぜひお手紙下さい！ 性別、年齢は問いません。住んでいる所が多少、遠くてもOKです。お気軽にどーぞ。22歳・男。

〒556 大阪府大阪市浪速区浪速東1－3－17 田端繁樹
●斬紅郎無双剣、KOF、リアルバウトが好きな方お友達になって下さい。ゲームの友達も大募集!! 私は閑丸くん、京様、キング様など×2が好きです。男女年齢問いません。80円切手同封でお願いします。16歳・女。

〒411 静岡県駿東郡清水町的場97－2 佐藤路子
●KOF'95、リアルバウトの好きな人、とにかく文通したいという人、一緒にゲーセンなどで遊んでくれる人、友達が欲しい人、誰でもOKです。一緒に遊びたい人は、遠くてもそちらまでいきたいと思うので、どんどん誘って下さい。たくさんのお手紙待ってます。20歳・男。



〒090 北海道北見市柏東町580－2 カレッジハイツ睦栄108号 秋田大輔
●KOF、餓狼伝説シリーズ、龍虎の拳シリーズが好きな方、もしくはユリ、チョイ、ラルフ、キム、ロバートが好きな方、お友達になって下さい。初回のみ80円切手同封でお願いします。近くの方はゲーセンいったりしましょう！（同人グッズはかまいません）。当方13歳・女。

〒400 山梨県甲府市国母3－12－16 飯島あすか
●キムさんファンの方！ 文通しましょう!! 当方は餓狼2からのファンです。気合のはいったキムファンの方、お待ちしております!! 17歳・女

〒221 神奈川県横浜市神奈川区白幡上町35－30 佐藤千寿子
●ゲーセン友達募集中！ KOF、サムスピシリーズが好きという方大歓迎!! それと、文通してくださる方まってます。ギャグマンガをともにつくっていただける方も大歓迎。男女年齢不問。ファンキー野郎まってま～す。13歳・女。

〒520－21 滋賀県大津市大将軍三丁目20－13 岡村真木
●同県（なるべく近場）の人でゲーセンに一緒にいってくれる方、またKOF、餓狼が好きな方で文通してくれる人お手紙まってまーす！ 男女不問です。20歳・男。

〒998 山形県酒田市堤町4－7 兼古啓介

希望価格を明記の上、連絡乞う。

〒377－08 群馬県吾妻郡吾妻町岩下1847 竹内さゆり
●売り／ネオジオ本体、サムスピ、得点王2、トップハンター、サムスピ、真サム、KOF'95、龍虎2を（いずれもカセット）。コントローラーは一つ。希望価格明記の上、連絡ください。

〒343－01 埼玉県北葛飾郡松伏町田中3－21－4 南雲将行
●買い／ネオジオフリーク一号（ポスターつき）を。送料は着払いでOK。希望価格明記の上、ハガキで連絡乞う。

〒030－11 青森県青森市古川2丁目2－11 小平拓郎
●買い／KOF95のアイテムBOX（すべてそろってるもの）、'96年度版SNKカレンダー、ネオジオフリークVol.4&5（ポスターつき）を。希望価格明記の上連絡乞う。80円切手同封だとうれしいです。

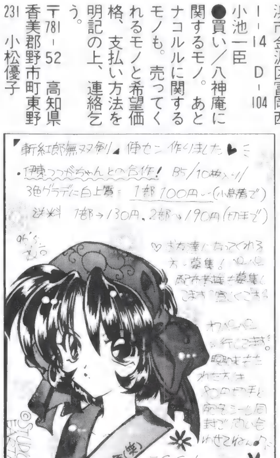
〒761 香川県高松市多肥上町２０４8 中川由紀
●売り／ネオジオCDの『ギャラクシーファイト』『龍虎2』『餓狼3』『KOF'94』の4本セットを5千円以上で。キングのキーホルダーもつけます。まずハガキで連絡乞う。

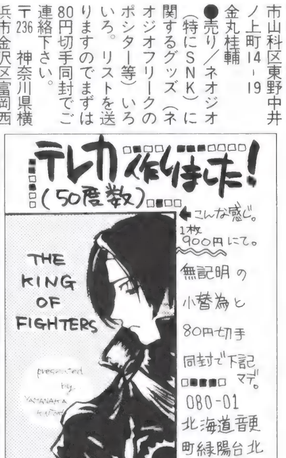
〒985 宮城県塩釜市青葉ヶ丘5－9 石川雄貴
●買い／ユリ・サカザキに関するものならなんでも大歓迎（コスプレなどの衣装はダメ）。できれば安価で。送料こちら持ちです。希望価格、支払い方法を明記の上連絡乞う。

〒607 京都府京都市山科区東野中井ノ上町14－19 金丸桂輔
●売り／ネオジオ（特にSNK）に関するグッズ（ネオジオフリークのポシター等）いろいろ。リストを送りますのでまずは80円切手同封でご連絡下さい。

〒236 神奈川県横浜市金沢区富岡西1－14 D－104 小池一臣
●買い／八神庵に関するモノ。あとナコルルに関するモノも。売ってくれるモノと希望価格、支払い方法を明記の上、連絡乞う。

〒781－52 高知県香美郡野市町東野231 小松優子





●買い／舞、ユリ、庵、ナコルルなどの衣装をゆずってください。送料こちら持ち。まず80円切手同封でお手紙下さい。W葉書でもOKです。

〒210 神奈川県川崎市川崎区日の出1－10－8 三野博美
●買い／ネオジオCDのコントローラープロをあなたの希望価格で。送料こちら持ち。安価優先。

〒329－43 栃木県下都賀郡岩舟町静2526－3 篠原純一
●売り／ゲーム関係のキーホルダー、人形などを売ります。リストを送るので返信用切手同封の封書で連絡下さい。

〒400 山梨県甲府市城東2－18－9 一瀬健正
●買い／ネオジオサイトロンフェア－3でリアルバウト餓狼伝説のテリー、ジョー、キム、ビリー、ギース、双角、ホンフゥ、フランコ、山崎、崇雷のカードとネオジオCD版『餓狼伝説』を。売ってくれるものと希望価格を明記の上、連絡乞う。返信用切手は不要。

〒174 東京都板橋区若木3－9－7－311 平倉明子
●買い／ネオジオCDソフトの『超人学園ゴウカイザー』を。ただし説明書のある方に限ります。売ってくれる方は、住所・名前・電話番号と希望価格明記の上往復ハガキにて連絡乞う。

〒511－03 三重県員弁郡大安町宇賀南665－4 神谷丈晴

好きな授業(こと)はがんばれる

ゲームのホントのおもしろさはプレイすることより創ること！

そろそろキミも創る人になって、ハマッている人をおもしろがらせてみないか？



アニメ技術がゲーム制作に生きる

●新鮮なストーリー構成！今様のキャラクター！美しい画面をつくる背景画！自然な動きの動画描写！これらはアニメや漫画を教える学院だからこそできる技術！







4月生願書受付中

資料請求・お問い合わせは下記へ!!

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。

'97年度生　願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町3−4−9　☎03(5276)1511(代)

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

新作ソフト発売予定リスト
（6月24日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	発売日未定	価格未定	95%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
◆NEO・GEO						
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	6月28日発売予定	32,000円	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	7月26日発売予定	価格未定	100%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	7月発売予定	価格未定	95%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	容量未定	8月発売予定	価格未定	70%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	193M	7月5日発売予定	7,800円	100%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	7月19日発売予定	6,800円	100%
オーバートップ	ADK	レース	210M	7月26日発売予定	4,800円	100%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	9月予定	8,800円	不明
NEO ドリフトアウト	ビスコ	レース	114M	7月26日発売予定	価格未定	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	8月23日発売予定	7,800円	99%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	8月発売予定	価格未定	95%-α
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	容量未定	9月発売予定	価格未定	70%-α
NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	330M	9月発売予定	価格未定	40%
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
NEOアクションゲーム（仮称）	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	90%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」に1票！

7月号の速報を見た時に、「今年もやはり出しますか、SNKさん！」と叫んでしまいました。とても期待しまくりです。

いろいろ気になることはありますが、キャラクターに関してのみ期待するところを挙げると。

①新しいキャラクターは登場するのか？ 私としては山崎竜二さんが入ってたらいいなと思います。あのキレまくった声を、KOFでも響かせたいですね。

②『'95』で亡き者にされた（殺すなって）アメリカスポーツチームは復活するのか？

③アテナちゃんの登場シーン。もうセーラー服姿はないだろうな。今度はどんな衣装で出てくるかな？ 京サマも21歳で学ランはきついのでは？（すまんです、京サマファンの方々）

④ラストボスはまたルガールなのか？ もしそうなら今度は何ルガールになるのかな？ とにかく、気になることがいっぱいの『KOF'96』。8月号ではかなりくわしい情報が入っているのではないかと思います。

●PN／偽威巣覇我亜怒（静岡県）

注目度No.1の新作『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』だが、今回は1チーム増えて9チームになったらしい。しかも、新キャラが4人もいるというなかなかナイスな状況だ。

でもその増えた1チームがまだ謎。SNKの話から推測すると、みんながよく知っているキャラたちの集まりらしい。もしやサムスピチームか！ いやもしかしたら、ビッグベア、アクセルホーク、ブライアン・バトラーの超巨漢チームだったりして!? そんな訳ねえか。（片桐）

ニンジャマスターズ最高っす!! やはり、ゲームはシリアスタッチでいかなければなりません。これがADKの真の力とでもいいましょうか。『ワールドヒーローズ』の新作もシリアスタッチでいきましょう。

●PN／天才松居（滋賀県）

ニンジャマスターズがシリアスじゃなかったら、ただの変なゲームなっちゃうかも。これでいいのだ。（片桐）

新作ソフト期待度ベスト5

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	303P
2	超鉄ブリキンガー	97P
3	わくわく7	53P
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	37P
5	へべれけのペアペアウォーズ	18P

こんなゲームあったらいいな

今号から突然出現したこのコーナー。みんなが考えたついたゲームの案を紹介していくという変わったコーナーだ。

日頃、私ならこんなゲームを作るのに、オレならこういう風にするのにな、という楽しい案をお待ちしています。

というわけで、自分の考えたゲームを世間に広めたい人は、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、自分の考えたゲームの案や意見を書いて、以下の住所まで送ってください。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「こんなゲームあったらいいな」係

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
8月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

氏名(フリガナ)	年齢　　歳 性別　男・女
住所 〒□□□-□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（　　　）

ネオジオフリーク8月号プレゼントはがき

●アンケートにお答えいただいた読者の方の中から抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします(くわしくは141pを参照してください)

1　今号で面白かった記事

1　　　　2　　　　3

2　今号でつまらなかった記事

1　　　　2　　　　3

3　本誌で扱って欲しい記事・企画（具体的に）

4　よく買うゲーム雑誌　1　　　　2　　　　3

5　お手持ちのハード　1　　　　2　　　　3

6　ゲーム関連で興味があること（丸をつけてください）

イラスト、同人誌、コスプレ、ネオジオグッズ、その他（　　）

7　別冊でやって欲しいこと（具体的に）

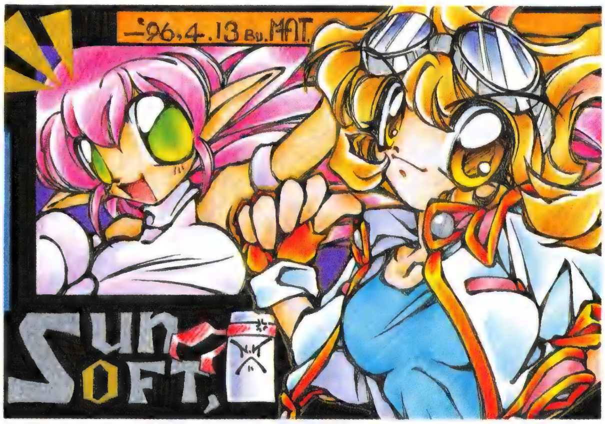
8　通販で扱って欲しいオリジナル商品（希望価格の上限）

1　　　　（　　円迄）　2　　　　（　　円迄）

9　これからのネオジオフリークに望むこと

カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑



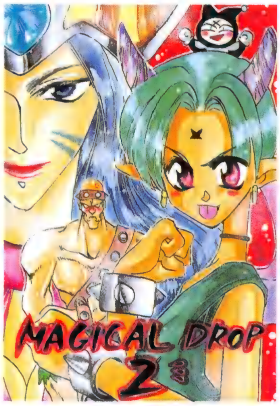
●PN／松崎浩一（北海道）
読者をフリークフリーカー、略してして"ふりふり"とは面白い。よし、浩一をふりふり1号とする。



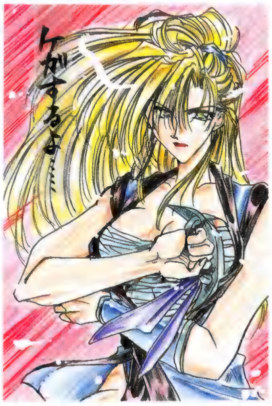
●PN／永岡岬（岐阜県）
秀磨さんっ！　このベニー、秀磨さんにだって。…秀磨さんって不純同性行為も得意だったの？



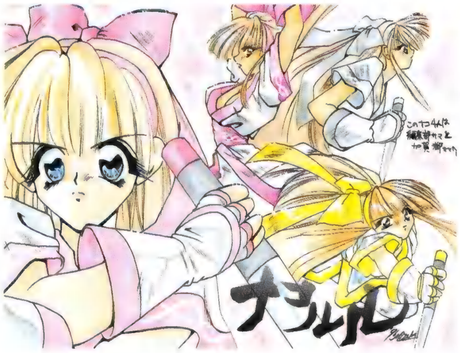
●PN／GE（大阪府）
さわやかでパワフルでイカす絵じゃ。この2人ってすげーお似合いだよね。本当にただの友達かぁ？



●PN／マジドロ歴1回乙姫（京都府）
マジドロもっとやり込むのだ！　寝ても覚めてもマジドロ！　3度の飯よりマジドロ！　基本！



●PN／さら（奈良県）
ナツメは強くて強くて…。ところであの試合前後のナレーションの声ってかっこいいと思わん？



●PN／MIZUKI（兵庫県）
修羅、羅刹、1P、2Pと勢ぞろいしたナコルル。それぞれの表情が闘う乙女してるぅ。



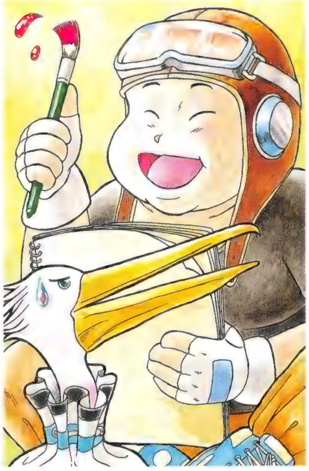
●PN／唯[illegible]（福島県）
武士道烈伝の面々だ。"列"じゃないので注意だぞ！　比率からして使用キャラは覇王丸だな。



●PN／樓戀（神奈川県）
夏じゃなくても輝いてるっス。人気投票結果でも爆進してるっス。余裕ッチ！　こりゃ違う人。



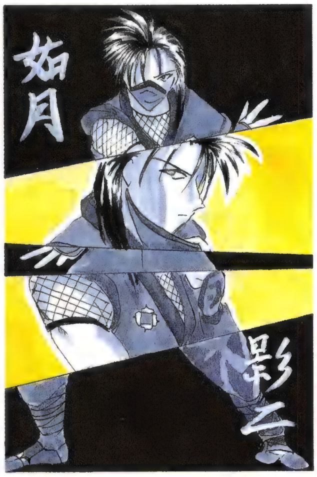
●PN／関東風魔連合会（千葉県）
ううっ、すごいPNだ。もしかして怖い集団の人なのかっ？　ちゃんと載せたから許してくださ〜い。



●PN／キング様の弟（東京都）
そういやおいら、おもちゃショーで王覚山みたよ。でももしかしたら山下画伯だったかもしんない。



●PN／愁来（宮城県）
人気投票１位にマリーを挙げておきながらなぜナコルルを描くっ？　でもかわいいからいいや。



●PN／風泉隼斗（滋賀県）
２重構造でかっこいいぞ。おまけに黄色と黒で勇気の印だ(?)。如月くんと影二くんですか？



●PN／幻獣神（東京都）
うーむ、なんかやらしい庵だ。ヘソもみえてるし。ところで首の鎖は一体…。飼われているんかいっ？



●PN／五月なのか（東京都）
ところでチャムチャムって一体何の動物なんだろう？　兄貴がアレだからやっぱりアレなのかっ？



●PN／影蔵幽真（神奈川県）
雷男ベニーだ。迫力の１枚ですな。目がとってもリアル。手もとってもリアル。爪はピンクで健康だ！



●PN／+1.（東京都）
そういやギースとタクマってちょっと似てない？　ギースも年をとってますます似てきたような？



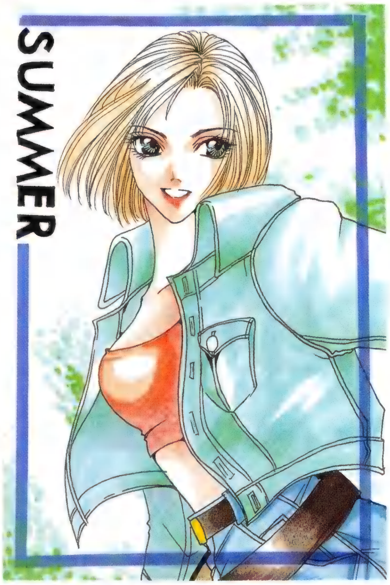
●PN／はに吉（長野県）
渋いロバートだ。しかし、このイラストに関してはリョウが主役のようです。リョウ、外人っぽいな。



●PN／浜咲悠也（大阪府）
仲のよさそうな２人だ。デビルの表情がいいですな。堕落、病気とは縁遠そうだよ。



●廣前智恵子さん（長野県）
何を見て“♡”飛ばしてるんだろう。も、もしかしておいら？　いやーん照れちゃう♡



●PN／マリー使い（茨城県）
毎度さわやかなマリーさん。夏の似合う人ナンバーワンって感じだ。気分壮快な１枚っスね。

今月の誘惑賞



今月の誘惑賞
★PN／内村由之（宮城県）
夏はやっぱりこの人達と仲良くなっときたいな。だって花火の火ってつけにくいじゃん。



●PN／水原きりん（千葉県）
しかしこんなチビっちゃい鬼なら、じぇーんじぇん怖くないもんねー。誘拐してうちの子にしちゃる！



●PN／勇神新名（宮城県）
足袋の似合うキャラ３人衆のうちの１人、アンディ。残りの２人は元祖足袋男ギースとうちの親父。



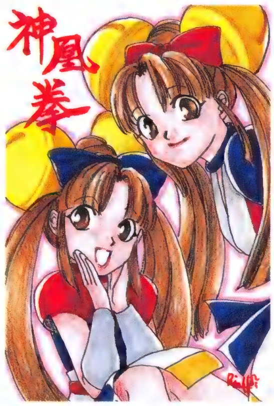
●PN／わたり亘（山口県）
〝秦兄弟♡〟なら兄貴ももっと大きく描けーい！　兄さん…よくも私のかわいい兄さんをっ…！



●PN／KoNe（岡山県）
〝罠〟（6月号P.69参照）にかけられたいだとぉー　アレは立場つらいぞぉ。やめとき（経験者談）。



●PN／藤井さとる（愛知県）
ナコルナコル？　ちなみになんか忘れとらんかい？　お相手ならいつでもOKだけどさぁ。



●PN／響倫（山口県）
ヤンボーマーボー天気予報！　を思い出してしまった。しかしこいつら、あの２人より見分けにくい！



●PN／高輪竜（神奈川県）
おやまぁ、ずいぶんおしとやかなスターだ。ところで何に座ってるのかな？　ドロップかいな？



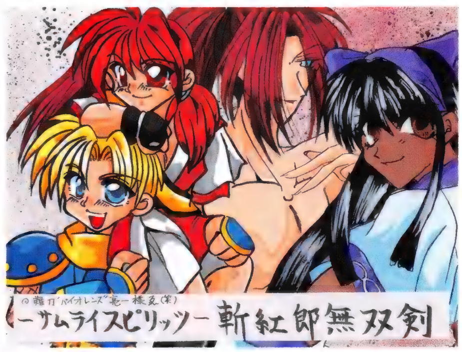
●PN／中真樹！　（福岡県）
おおっ、きたぞ。カラー４コマだ。カラーの強みを最大限活かした、イカしたネタでぐー！　…ごめん。



●PN／まごころ歳三（埼玉県）
こ、こ の３人はっ!!　なぜ'96のガールチーム を知ってるんだ!?　なんて、嘘だけど。 ただの希望さ。



●PN／梶谷ふらい（岡山県）
怪しい魅力を醸し出すシンクレアちゃん。なんかこの人猫みたいだな。鋭い爪も持ってるし。アウチ！



●PN／柊あえり（北海道）
ひいきキャラの面々だそうだ。羅刹ナコは色が黒くって今風ですな。セーラー服とか着せたいよ。

ネオジオフリーク読者が選ぶ

第3回 NEO・GEOキャラ オフィシャル人気投票 結果大発表

不知火　舞の時代到来か!? 京サマ神話の行方はいかに!!

お待ちかね、第3回オフィシャル人気投票の結果発表です!!

今回は、男性読者と女性読者がそれぞれ男女キャラを選ぶということで、前回の2部門から4部門に増やしました。この結果、男女読者双方のキャラに対する思い入れ傾向も、よりハッキリ見えています。

また、前回は総勢150キャラだったのに対し、今回は約200キャラという大幅増加。前回以上のたくさんの投票、本当にありがとうございます。

ハガキ'Sマウンテンは、編集部をすっぽり飲み込み、もはや制御不能となったベリホットなキミたちの情熱は今、誌面に大爆発するのです！

まずは総合順位から!!

総合第1位は不知火　舞！ 草薙　京は5位に転落…

ついに、総合第1位の座に輝いた不知火　舞。一方、誰も予想だにしなかった草薙　京の5位転落。これはただごとじゃあない…？

前回と比較して今回特に目立ったのは、女性読者の急激な票数増加である。それならば、なおさら京サマが1位では？　と思う方も多いだろう。

しかし、この女性読者の方々、実は「絶対にこのキャラだけ！」という1点投票が非常に多かったのである。

つまり、女性読者は男性キャラの2位、3位への投票を棄権する傾向にあったのだ。

このことが、3位以内なら多数の女性読者が投票したと思われる草薙　京の得票に、ブレーキをかける結果となってしまった。

またそれ同等に、男女とも女性キャラだけという投票が少なからずあったことも、女性キャラ上位独占の大きな要因になったと考えられる。

前回総合ベスト20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	草薙　京（K・O・F）	1423P
2	八神　庵（K・O・F）	1228P
3	キング（龍虎の拳／K・O・F）	937P
4	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	817P
5	麻宮アテナ（K・O・F）	815P
6	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	732P
7	ナコルル（サムライスピリッツ）	698P
8	椎拳崇（K・O・F）	586P
9	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	519P
10	シャルロット（サムライスピリッツ）	365P
11	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	285P
12	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	246P
12	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	246P
14	二階堂紅丸（K・O・F）	231P
15	ガルフォード（サムライスピリッツ）	224P
16	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	216P
17	ギース・ハワード（餓狼伝説）	209P
18	チャムチャム（真サムライスピリッツ）	198P
19	リムルル（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）	195P
20	ブルー・マリー（餓狼伝説）	178P



●PN／こんた（東京都）



●PN／E. H&N. H（岐阜県）

●PN／服部膵臓（福岡県）



総合ベスト20

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	1678P
2	ナコルル（サムライスピリッツ）	1614P
3	キング（龍虎の拳／K・O・F）	1378P
4	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	1370P
5	草薙　京（K・O・F）	1213P
6	八神　庵（K・O・F）	1191P
7	麻宮アテナ（K・O・F）	1127P
8	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	977P
9	リムルル（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	965P
10	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	956P
11	緋雨閑丸（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	790P
12	ブルー・マリー（餓狼伝説）	758P
13	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	690P
14	秦崇秀（餓狼伝説）	540P
15	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝／K・O・F'96）	524P
16	椎拳崇（K・O・F）	508P
17	山崎竜二（餓狼伝説）	499P
18	シャルロット（サムライスピリッツ）	484P
19	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	474P
20	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	472P

＊は非プレイキャラ

男性キャラパワー不足の中、非プレイキャラ初の快挙！

前回総合BEST20に入っていた男性キャラの中で、今回総合ランクアップを果たしたキャラは、キム・カッファンただ1人！ 教育に燃えるあの熱血姿が、女性キャラ大スパーク中でも光り輝いていたからなんでしょーか？ 妻子がいたってノープロブレム！

しかし、他の男性キャラもそう捨てたもんじゃありません。緋雨閑丸、ビリー・カーン、山崎竜二、秦崇秀の4人は、前回総合BEST20以下から、今回めでたく総合BEST20以内への突入に成功！ 全体的にパワー不足な男性キャラ群をしっかり盛り上げてくれました。

男性キャラのパワー不足を感じる理由は、やはり京と庵の株価大暴落でしょう！ でもまぁ男性キャラ群では相変わらず圧倒的なポイント数を稼いでいることだし、たまにはレディファーストもいいんじゃないですかねぇ。

さらに今回目立った動きを見せたのは、男性、女性読者両者から高い支持を得たリリィ・カーン。非プレイヤーキャラ初の総合ランクBEST20入りを果たした彼女には賞金100万円とオーストラリア6日間の旅をペアでプレゼント！ 兄貴とでもいってらっしゃ〜い！ それともジョー？

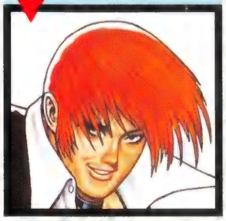
総合ベスト21〜

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
21	チャムチャム（真サムライスピリッツ）	471P
22	ガルフォード（サムライスピリッツ）	372P
23	秦崇雷（餓狼伝説）	366P
24	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	344P
25	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	337P
26	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	326P
27	羅将神ミヅキ＊（真サムライスピリッツ）	325P
28	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣）	291P
29	篝火＊（サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣）	268P
30	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	253P
31	ジャンヌ＝ダルク（ワールドヒーローズ）	251P
32	二階堂紅丸（K・O・F）	244P
33	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	237P
34	ルーミ（ギャラクシーファイト）	198P
35	覇王丸（サムライスピリッツ）	196P
35	如月影二（龍虎の拳2／K・O・F）	196P
37	服部半蔵（サムライスピリッツ）	190P
38	シンクレア（龍虎の拳 外伝）	188P
39	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	182P
40	クラーク・スティル（K・O・F）	162P
41	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	157P
41	ホンフゥ（餓狼伝説）	157P
43	レニィ・クレストン（龍虎の拳 外伝）	154P
44	ロディ・バーツ（龍虎の拳 外伝）	150P
45	橘右京（サムライスピリッツ）	144P
46	ルガールの秘書（K・O・F）	140P
46	ユキ＊（K・O・F）	140P
48	キム・ミョンサク＊（餓狼伝説）	136P
49	真尾まお（ソニックウィングス）	134P
50	服部楓＊（真サムライスピリッツ）	130P
51	出雲良子（ワールドヒーローズ）	124P
52	ダック・キング（餓狼伝説）	120P
53	柳生十兵衛（サムライスピリッツ）	102P
54	風魔小太郎（痛快GANGAN行進曲／ワールドヒーローズ）	96P
55	ハイデルン（K・O・F）	88P
56	絹（天外魔境真伝）	80P
56	大門五郎（K・O・F）	80P
58	服部半蔵（ワールドヒーローズ）	78P
59	シーナ（神凰拳）	76P
60	カーマン・コール（龍虎の拳 外伝）	72P
60	戦国卍丸（天外魔境真伝）	72P
62	ワイラー（龍虎の拳 外伝）	64P
63	ボブ・ウィルソン（餓狼伝説）	54P
63	ヘビィ・D！（K・O・F'94）	54P
65	望月双角（餓狼伝説）	48P
66	紫紅京介（超人学園ゴウカイザー）	40P
66	シャイア（超人学園ゴウカイザー）	40P
68	呂布奉先（ワールドヒーローズ）	38P
69	ブレンダ＊（餓狼伝説）	32P
70	タムタム（サムライスピリッツ）	28P
71	草薙柴舟（K・O・F）	22P
72	かりん（超人学園ゴウカイザー）	20P
73	フランコ・バッシュ（餓狼伝説）	18P
73	ゴウカイザー（超人学園ゴウカイザー）	18P
75	ルガール・バーンシュタイン（K・O・F）	15P
75	ヘルスティンガー（超人学園ゴウカイザー）	15P
77	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	14P
77	ハイプリエステス（マジカルドロップ2）	14P
77	キサラ・ウェストフィールド（痛快GANGAN行進曲）	14P
77	綱手（天外魔境真伝）	14P
81	ショー・疾風（風雲黙示録）	13P
81	壬無月斬紅郎（サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣）	13P
81	メカ・キートン（ソニックウィングス）	13P
84	緋炎（ソニックウィングス）	12P
84	不破 刃（龍虎の拳 外伝）	12P
84	庵の彼女＊（K・O・F'95）	12P
84	スター（マジカルドロップ）	12P
88	八雲（天外魔境真伝）	11P
88	フレア・ローレンス＊（龍虎の拳 外伝）	11P
90	ヴォルフガング・クラウザー（餓狼伝説／K・O・F'96）	10P
90	ナイチンゲール＊（ADKワールド）	10P
90	キャロル・スタンザック（風雲黙示録）	10P
90	北白河小兎美（ソニックウィングス3）	10P
90	プーシカ（ソニックウィングス3）	10P
95	Mr.BIG（龍虎の拳）	9P
95	李海灌（痛快GANGAN行進曲）	9P
95	ブロッケン（ワールドヒーローズ）	9P
95	アクセルホーク（餓狼伝説）	9P
95	花諷院骸羅（サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣）	9P
95	カブキ団十郎（天外魔境真伝）	9P
95	ワールド（マジカルドロップ2）	9P
102	エレン（ソニックウィングス2）	8P
102	ジャスティス（マジカルドロップ2）	8P
102	山崎薫（パルスター）	8P
102	ジュリ（ギャラクシーファイト）	8P
102	霞（ニンジャマスターズ）	8P
107	ホッパー＊（餓狼伝説）	7P
107	アルバン（ギャラクシーファイト）	7P
107	ヤムァ・モードン＊（キング・オブ・ザ・モンスターズ2）	7P
107	テムジン（龍虎の拳2）	7P
107	飛脚＊（サムライスピリッツ）	7P
107	ロルフ（ギャラクシーファイト）	7P
113	ゲーマント（etc）	6P
113	シュラ・ナイ・カノム・トム（ワールドヒーローズ）	6P
113	デビル（マジカルドロップ2）	6P
113	服部真蔵＊（サムライスピリッツ）	6P
113	キム・ドンファン＊（餓狼伝説）	6P
113	キム・ジェイファン＊（餓狼伝説）	6P
119	お静＊（サムライスピリッツ）	5P
119	あざみ＊（サムライスピリッツ）	5P
119	ナンシー＊（クイズ迷探偵&ネオジオ）	5P
119	チャイカ（ソニックウィングス3）	5P
123	阿国＊（天外魔境真伝）	4P
123	浅倉麗奈（ファイナルロマンス2）	4P
123	キャシー（トップハンター）	4P
123	海龍＊（餓狼伝説）	4P
123	自来也（天外魔境真伝）	4P
128	藤堂龍白（龍虎の拳）	3P
128	ミッキー・ロジャース（龍虎の拳）	3P
128	ホエホエ＊（龍虎の拳 外伝）	3P
128	孫悟空（ワールドヒーローズパーフェクト）	3P
128	ジャック・ザ・リッパー（ワールドヒーローズ）	3P
128	フール（マジカルドロップ2）	3P
128	アンブロジァ＊（サムライスピリッツ）	3P
128	ボーナスくん＊（ギャラクシーファイト）	3P
128	チョイ・ボンゲ（K・O・F）	3P
128	ギュンター（ギャラクシーファイト）	3P
128	王牙（超人学園ゴウカイザー）	3P
139	ビッグベア（餓狼伝説）	2P
139	ナインハルト・ズィーガー（餓狼伝説）	2P
139	柳英美（FHD）	2P
139	加納亮子（FHD）	2P
139	布川ミク（ファイナルロマンス2）	2P
139	中条瞳（ファイナルロマンス2）	2P
139	ロザリア・ロクサーヌ＊（超人学園ゴウカイザー）	2P
139	シャルロットの妹＊（サムライスピリッツ）	2P
139	ルーシャ・フィノ（押し出しジントリック）	2P
139	ゼウス（ワールドヒーローズ）	2P
139	マリアン（ダブルドラゴン）	2P
150	ジョン・クローリー（龍虎の拳）	1P
150	ロネット・サカザキ＊（龍虎の拳）	1P
150	ローレンス・ブラッド（餓狼伝説）	1P
150	山田十兵衛（餓狼伝説）	1P
150	P.ちゃん＊（餓狼伝説）	1P
150	鳳凰（ニンジャマスターズ）	1P
150	マジシャン（マジカルドロップ2）	1P
150	チャリオット（マジカルドロップ2）	1P
150	マッドマン（ワールドヒーローズ）	1P
150	ジョニー・マキシマム（ワールドヒーローズ）	1P
150	金龍（ワールドヒーローズ）	1P
150	シーラ・ナイ・カノム・トム＊（ワールドヒーローズ）	1P
150	テヌキー・チャウド＊（ソニックウィングス）	1P
150	シルバー大尉（ソニックウィングス2）	1P
150	大京都タワーロボ＊（ソニックウィングス2）	1P
150	多脚歩行戦車スーパーXX＊（ソニックウィングス2）	1P
150	テトカポリトカ＊（ソニックウィングス2）	1P
150	大怪球ラー＊（ソニックウィングス2）	1P
150	アンジェラ（ソニックウィングス2）	1P
150	大王イカ＊（ソニックウィングス3）	1P
150	グリンダ（ソニックウイングス3）	1P
150	グラブラ＊（ソニックウィングス3）	1P
150	ソー竹子＊（ソニックウィングス3）	1P
150	キャプテン・アトランティス（超人学園ゴウカイザー）	1P
150	マリオン（超人学園ゴウカイザー）	1P
150	朝比奈亮（超人学園ゴウカイザー）	1P
150	朝比奈鈴（超人学園ゴウカイザー）	1P
150	ネオ・マクドナルド（クイズ大捜査線／クイズ迷探偵&ネオジオ）	1P
150	ジオ・ケンタッキー（クイズ大捜査線／クイズ迷探偵&ネオジオ）	1P
150	おーちゃん（へべれけのペアペアウォーズ）	1P
150	ぢぇにふぁー（へべれけのペアペアウォーズ）	1P
150	パピィ＊（サムライスピリッツ）	1P
150	モナシリ＊（サムライスピリッツ）	1P
150	チン・ゲンサイの妻＊（K・O・F）	1P
150	ウェイトレス＊（K・O・F'95）	1P
150	フェルデン（ギャラクシーファイト）	1P
150	レオンハルト・ドマール（痛快GANGAN行進曲）	1P
150	牧原アリーナ（わくわく7）	1P
150	蘭丸（ニンジャマスターズ）	1P
150	ドライブシュート（ステークスウィナー）	1P
150	サムチャイ・トムヤムクン（FHD）	1P
150	弁財天（神凰拳）	1P
150	ティセ・ロンブローン（わくわく7）	1P
150	ナツミ＊（パルスター）	1P

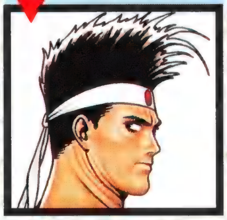
＊は非プレイキャラ

男性読者が選ぶ男性キャラ BEST20

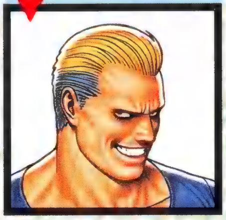
5 八神　庵



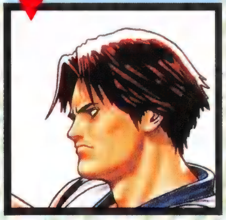
4 ジョー・ヒガシ



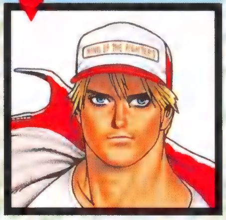
3 山崎竜二



2 キム・カッファン



1 テリー・ボガード



季節感たっぷりのランク結果！ 山崎竜二、突然の昇級だ!!

結果を見ても分かるように、上位1位から4位までドドーンと餓狼伝説キャラが名を連ねている。しかも、みなさんこれまでより確実に順位を上げてきての登場だ。さらに3位にはこれまでBEST20にすらその名を轟かせることのできなかった山崎竜二が突然の昇級で名を馳せることにっ！餓狼伝説キャラの勝因の1つとして、やはりリアルバウト餓狼伝説の存在は大きいだろう。その証拠にほら、上位4位のみなさんはリアルバウト出場キャラだし、ハガキ殺到の時期もリアルバウト全盛期と重なっていたのだ。

前作から約1年…。KOFの炎のお2人がダウ～ンとランクダウンしてしまったのも時期的なものを感じる。待望のKOF'96が出たらこの2人、またスパークするんだろうねえ。

また、この部門において初めて京が庵にポイント数を譲るという、庵ファンにはしてやったりの展開も見逃せない。女性にもてもての京への、男性諸君のジェラシーなんでしょーか？　はて？

女性読者の選ぶ男性キャラと大きく異なるのは4位のジョー・ヒガシや16位の服部半蔵、20位のホンフゥ。これを見ても分かるように、全体的に男性読者は、"あくまで実践"！"こだわりの持ちキャラ""実用性重視"を投票の基準としているように思える。男が男に惚れる理由は、やはり"強さ"なんでしょう！（それ以外の理由だったら怖いが…。）

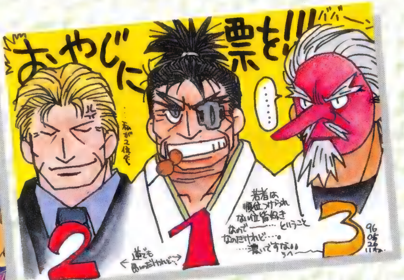
男性読者が選ぶ男性キャラ

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名	ポイント
1	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	527P
2	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	462P
3	山崎竜二（餓狼伝説）	390P
4	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	383P
5	八神　庵（K・O・F）	255P
6	草薙　京（K・O・F）	200P
7	秦崇雷（餓狼伝説）	188P
8	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	186P
9	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	173P
10	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	171P
10	椎拳崇（K・O・F）	171P
12	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	162P
13	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	152P
14	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	140P
15	ガルフォード（サムライスピリッツ）	121P
16	服部半蔵（サムライスピリッツ）	102P
16	覇王丸（サムライスピリッツ）	102P
16	秦崇秀（餓狼伝説）	102P
19	緋雨閑丸（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	99P
20	ホンフゥ（餓狼伝説）	76P

＊は非プレイキャラ



●PN／氷部げんす（兵庫県）



●PN／稲刈豊作（東京都）



●PN／OZI（新潟県）

今夜も眠れないディープな読者の呟き

ジョー・ヒガシ「1」からずっと使ってます。でも、どの作品でも「テリーよりちょっと弱い」みたいな性能が悲しい。

●PN／ママ（東京都）

しょげているアテナをはげます拳崇は、京よりも庵よりも格好よかった。自分が辛い時でも笑ってみせる彼は、本当の伊達男だ。

●鈴木健司さん（宮城県）

リョウ・サカザキ。やはりカッコイイですからね。それと「2」の醜悪極まりないED（笑）。でも「外伝」のEDでは久々にまともな役。

つまらん（←おいおい）。

●宮崎哲生さん（京都府）

ついに匕首まで使い出し、非道の道をとことん走り続ける山崎。餓狼3の時から「やばい」と思ってたが、まさかここまで…。

●PN／飛燕鳳凰脚（岡山県）

服装が変わっても変わらなくても、棒がなくっておびえてる時からビリーが好きだ。

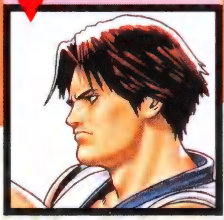
●PN／夢弾酬（和歌山県）

テリー・ボガードは餓狼伝説の頃から大好きで、真のエンディングをクリアして感激。KOF'96でも出るよね。

●PN／秦君（千葉県）

EDのセリフに惚れた。下手に善人ぶるようなら、幻十郎のようにやりたいことをやる方がいいと思う。

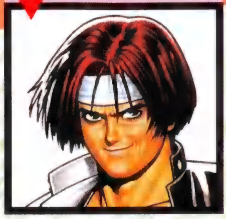
●PN／バスタライス（兵庫県）

5 キム・カップファン


4 ビリー・カーン


3 緋雨閑丸


2 八神　庵


1 草薙　京


女性読者が選ぶ男性キャラ BEST20

京、庵人気は揺るがず！ 緋雨閑丸3位に急接近!!

やはり収まるべきところに収まった草薙　京！　堂々と王者の座に君臨!!　〝京教〟(？)はとどまるところを知りませんっ！

一方、男性読者の選ぶ男性キャラ部門で勝利を収めたライバル庵は、ここにきて京にかなりポイントを取られてしまい屈辱の2位。これによって総合でも京に遅れをとる結果に陥ってしまった。しかし、出演作数から考えれば驚異的なポイント数といえるだろう。

さらに両者ともに他のキャラを大きく引き離しているのがこの部門の特徴。ＫＯＦ'96も出ることだし、この2人の上位争いは不動のものとなりそうだね。

注目すべきは、3位に急上昇した閑丸と、同じく7位に顔をのぞかせた秦崇秀。やはり〝かわいらしい〟ルックスが女性読者の母性本能をこちょこちょっとくすぐっちゃったのでしょーか!?　前回3位の拳崇が2人にポイントを譲る結果となったこのランキング…。どうも対象の低年齢化が進行しているようで、一抹の不安を感じたりもするが…。

しかし逆に、ビリーやキム、ギース、ラルフという、ちょっと年齢のいっちゃってるキャラだって負けちゃいない。中年(一部？)の魅力も健在ってところでしょうか。

男性読者の選ぶ男性キャラでは12位につけるロバートだが、女性読者のウケは今いちなのかここで20位に転落。主役の威厳は何処へ？　何度もいうようだが、敗因はやはりあの服装!?

女性読者が選ぶ男性キャラ

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙　京（K・O・F）	1013P
2	八神　庵（K・O・F）	936P
3	緋雨閑丸（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣）	691P
4	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	519P
4	キムカッファン（餓狼伝説／K・O・F）	494P
6	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	450P
7	秦崇秀（餓狼伝説）	438P
8	椎拳崇（K・O・F）	337P
9	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	315P
10	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	267P
11	ガルフォード（サムライスピリッツ）	251P
12	二階堂紅丸（K・O・F）	194P
13	ギース・ハワード（餓狼伝説／K・O・F'96）	185P
14	秦崇雷（餓狼伝説）	178P
15	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	153P
16	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	151P
17	ラルフ・ジョーンズ（K・O・F）	132P
18	山崎竜二（餓狼伝説）	109P
19	覇王丸（サムライスピリッツ）	94P
20	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	91P

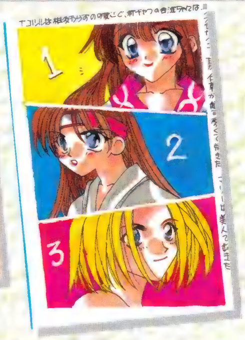
＊は非プレイキャラ



●PN／暁・美龍（滋賀県）



●PN／ばんこらん（愛知県）



●PN／利光メグミ（長崎県）

今夜も眠れないディープな読者の呟き

いやーん、アンディ大好き♡　個人的にはKOFバージョン。最初のうちはテリーとか庵とかにフラフラしちゃったけど(笑)やっぱアンディが1番♡　かっこいいんだもん♡
●池田奈々さん（北海道）

キムの飛翔脚が好き。最近下りつつゲシゲシになったの、年？　いつまでも居てね。
●PN／夢幻な富士山（千葉県）

あなたのことを考えると、夜も眠れません。そのきれいな瞳で見つめられたら、きっと立っていることさえできなくなるでしょう。愛しています、閑丸様。本気で好きです。
●PN／もこりん（埼玉県）

味方が負けた時の拳崇の顔がGOOD！　関西弁も肉まんも使いやすさも、すべてよいです。
●PN／きさらぎ（青森県）

崇秀は、あのナマイキな性格が好き♡　闘ってる最中にあくびするし勝ちゼリフのあのナマイキさがよい♡
●小山絵美さん（広島県）

草薙　京サマ♡　1票どころか100億票入れても足りない位好き♡　いおりんに負けるのだけは嫌!!　V3目指してFight!!
●PN／綾瀬朔矢（茨城県）

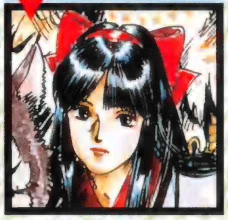
口は悪いけれど本当は優しい。主役をロバートに取られた(？)けど、私はリョウが一番。よっ、世界一ィ!!
●PN／篠原ひかる（埼玉県）

男性読者が選ぶ女性キャラ BEST20

1 ユリ・サカザキ



2 ナコルル



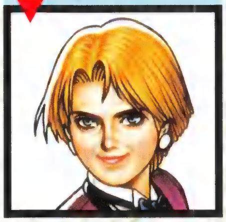
3 麻宮アテナ



4 リムルル



5 キング



初登場、藤堂香澄7位！新キャラ人気が上々だ!!

この部門では、初登場でいきなり7位をマークした藤堂香澄を筆頭に、11位のレニィ・クレストン、発売前の（この時点では）ゲームでありながら19位に食い込んだ人魚姫シーナ先生など、新キャラの健闘が目立っている。

しか～し、古株のみなさんだってまだまだ負けちゃいませんぜ。

龍虎の拳外伝でサブキャラに転落したユリは、そんな屈辱はどこ吹く風で、堂々の1位に登り詰めた！ デモだけデモ余裕ッチ!?

一方、前回1位のキングはここにきて5位に転落。やっぱり、新作に漏れたのが痛手か？ まぁ、それでも龍虎の拳外伝の面々の上をいっているあたり、さすがの古株キャラだといえるだろう。

また、何が起こったんだ不知火 舞！ まさかの6位敗退！ 餓狼伝説3からの露出度大幅ダウンに伴うランクダウンなんでしょーか？ 男性読者さんも女性キャラのこととなると〝実用性〟ばかりを重視してはいられないようです。そのへんのチェックは厳しいっス！ 女性読者が選ぶ女性キャラ部門では、他を大きく引き離しての1位なんですけどねぇ。ま、総合で1位なんだからいいよね、舞ちゃん！

また、男性読者らしさを感じたのは、13位にランクインした真尾まお。全体的に、格闘ゲームキャラに人気が集中している中、男の連射道〝シューティングゲーム〟の健在ぶりを、投票結果に垣間見たっ!!

男性読者が選ぶ女性キャラ

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	785P
2	ナコルル（サムライスピリッツ）	641P
3	麻宮アテナ（K・O・F）	588P
4	リムルル（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	537P
5	キング（龍虎の拳／K・O・F）	487P
6	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	334P
7	藤堂香澄（龍虎の拳　外伝）	283P
8	ブルー・マリー（餓狼伝説）	273P
9	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	184P
10	チャムチャム（真サムライスピリッツ）	154P
11	レニィ・クレストン（龍虎の拳　外伝）	135P
12	ジャンヌ＝ダルク（ワールドヒーローズ）	117P
13	真尾まお（ソニックウィングス）	112P
14	出雲良子（ワールドヒーローズ）	94P
15	シャルロット（サムライスピリッツ）	91P
15	篝火＊（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	91P
17	羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）	87P
18	ルーミ（ギャラクシーファイト）	83P
19	絹（天外魔境真伝）	76P
19	シーナ（神凰拳）	76P

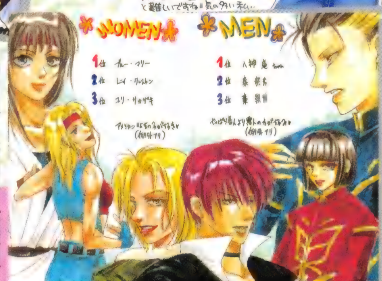
＊は非プレイキャラ



●PN／平次（栃木県）



●三浦理香さん（神奈川県）



●PN／天宮寛子（宮城県）

今夜も眠れないディープな読者の呟き

海辺のステージで相手と一緒にリングアウトするといいものが見れるから好き。試してみるべし。
●石井彰人さん（大阪府）

外伝ではシンクレアにケンカを売るユリ。そんな強気なトコが好きっス。
●PN／部長アキヤマ（東京都）

ジャンヌ＝ダルクは、JETまではあまり好きではなかったけど、パーフェクトで「悪く思わないでね」が追加されてから好きになりました。次こそ結婚できるかな？
●PN／広見高行（岐阜県）

いい。超いい。ハカマ、セッタ、ハチマキ…、なにをとってもセンスがいい。私、月見で一杯は今ここに藤堂香澄様親衛隊を設立し、親衛隊長につくことを宣言する。
●PN／月見に一杯（新潟県）

舞ちゃん最高！ カワイイし美人だしナイスバディだもんね！ 着物姿も超かわいすぎる～。よっ、日本一～っ！ アンディと幸せになってね。
●PN／大魔王（鹿児島県）

俺は思う。なぜ「アテナの声が変わってよかった！」という意見がないんだ！ なぜこの素晴らしさを理解しようとしないんだぁ!!
●PN／光の勇者（宮城県）

フレア・ローレンスが、あのロバート・ガルシアの幼なじみだったとは。でも今回初登場なのか…。
●大久保聖さん（愛知県）

女性読者が選ぶ女性キャラ BEST20

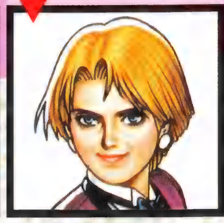
1 不知火　舞



2 ナコルル



3 キング



4 ユリ・サカザキ



5 麻宮アテナ



舞、ナコルル、キング女性読者、圧倒的支持！

　女性読者により形成された強豪3人衆、不知火　舞、ナコルル、キングによるゴールデントライアングルは、そっくりそのまま総合ランキングと一致している。女性読者さんの影響力のものすごさを実感した！　恐るべし！

　姉のあとを必死に追うリムルルも、強豪3人衆には遠く及ばず、7位にとどまる結果となった。武士道烈伝では姉妹でパーティーを組めるようですし、こりゃ長期戦になりそうだね。

　また、こっちの部門でも新キャラのランキングは上々。特にシンクレアなんかは、香澄には及ばないものの、この部門において初登場15位をマーク。あの衣装を見ると男性ウケもよさそうなのにねぇ。

　おもしろいのが、10位のリリィ・カーンに続く12位のミヅキ、13位の篝火、以下ルガールの秘書、ユキなどの、非プレイキャラへの投票だ。リリィ、篝火などは、やはり主役キャラの出世がランクアップのきっかけだと思われる。

　さらに京の♡ということで、京ファンには不評だったユキが、ここにきてBEST20に食い込む、という新しい動きもあったぞ。おいおい、どういう風の吹きまわしだ？

　ルガールの秘書も、もうすっかりBEST20の住人だ。KOF'96では突然のプレイキャラ昇進で、今後ますますランキング界を荒らしそうな予感。でも名前が与えられる代わりに、マチュアとバイスの2人に分裂しちゃうんだよね…。

女性読者が選ぶ女性キャラ

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	不知火　舞（餓狼伝説／K・O・F）	1344P
2	ナコルル（サムライスピリッツ）	973P
3	キング（龍虎の拳／K・O・F）	891P
4	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	585P
5	麻宮アテナ（K・O・F）	539P
6	ブルー・マリー（餓狼伝説）	485P
7	リムルル（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	428P
8	シャルロット（サムライスピリッツ）	393P
9	チャムチャム（真サムライスピリッツ）	317P
10	リリィ・カーン＊（餓狼伝説）	288P
11	藤堂香澄（龍虎の拳外伝）	241P
12	羅将神ミヅキ＊（真サムライスピリッツ）	238P
13	篝火＊（サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣）	177P
14	ジャンヌ＝ダルク（ワールドヒーローズ）	134P
15	シンクレア（龍虎の拳外伝）	150P
15	ルガールの秘書＊（K・O・F）	150P
17	ユキ＊（K・O・F）	136P
18	服部楓＊（真サムライスピリッツ）	127P
18	ルーミ（ギャラクシーファイト）	127P
18	キム・ミョンサク＊（餓狼伝説）	127P

＊は非プレイキャラ

今夜も眠れないディープな読者の呟き

　不知火　舞は、明るくてボルテージ高そう…。側にいたらTVいらないぐらい楽しくなりそうです。

●PN／榎癸詩（愛知県）

　キングがむけるの初めて見た時は、目が点になりました。あの頃がなつかしい…。今じゃもう…。

●斎藤夏代さん（東京都）

　リムルル、かわいーですよね♡　ホントにおてんばさんっていーな（笑）明るいし、かわいいし、うらやましいゾ！　がんばれ、リムルル。

●PN／五月雨（埼玉県）

　ユキちゃんは、姓字が気になるNo.1（笑）。可愛いのでスキですが、その反対に思っている人の気持ちも分かります（笑）。

●PN／猫兎Sn（愛媛県）

　ゲーセンで初めて1コインクリアさせてくれたのがシャルロット。感謝してます。RPGでは絶対に覇王丸とパーティ組ませたいなぁ。あと一人は…狂死郎かな？

●PN／水守まゆこ（北海道）

　ブルー・マリーは技がかわいい。声もナイス！　スタンガン持たせたら世界一だぁーっっ！

●PN／玲夢理亜（沖縄県）

　「綺麗なお姉さんは好きですか？」「はいっ好きです」って即答しちゃうぐらいミヅキが好き！　いかにも日本人で高びーな所が好きです〜♥　馬鹿丁寧な口調も◎

●PN／みずき（神奈川県）



●PN／加納翔（宮城県）



●PN／斉藤夏代さん（東京都）



●PN／蒼桐瑞姫（大阪府）

コスプレコーナー

天晴

ウマいコスプレと馬の鞍を交換する、NFの読者様参加型コーナー『天晴』が新装開店。しかし担当は相変わらず殿様。なんだかなぁ…。ま、とにかくいってみまひょか。

キング



●PN/さら（奈良県）
ナカナカ凛々しくて、衣装もポーズもビシッと決まったキングさんじゃ。ここまで決めたんだから、あとはロケーションと小物に凝るとヨイ♡

キム・カッファン



●PN/AV69桟敷香（埼玉県）
『フゥ（挑発）、汗かいちゃった♡』とのコメントつきのキムさんである。ワシもかな〜りキレとるが、この方のキレっぷりも大したもんじゃ。

八神　庵（2P）



●PN/KIWAME（東京都）
女性の庵じゃ。この頭のガチガチ具合が、なんかダイエースプレーみたいな。なんちて。せっかくだから全身写した方がヨイと思ふ。あひ。

草薙　京



★PN/KEI（兵庫県）
はい、今月も『女カジキEXP…』じゃなかった、女京サマコーナーじゃ。★天晴賞を進呈いたすので、『'96』のコスプレもすれ!!

ガルフォード&緋雨閑丸



●PN/ガルフォード＝さとうあかざ&閑丸＝ひさめひままる（埼玉県）
黒ガルとツバレフ…もとい閑丸クンじゃ。若さってイイね。若狭湾なんちて。ガルの髪はもっとスパイキーな方が…。大きなお世話じゃな。

キング



●PN/紫堂龍華（埼玉県）
今月2発目。『キングのコスプレが少ない』とのことじゃが、単に絶対数が少ないだけなんじゃ。わははは。

今月の天晴スポット

今号よりコスプレに関する様々な話をお届けするというのが、このコーナーの基本的スタンスじゃ。



今回は特別に通販部の森さくら嬢をご紹介しよう。
チャレンジする題材は「アテナ」。しかも変身前だけにかなーりお手軽じゃ。ではコスチュームの内訳を紹介。
セーラー服：高校時代のものを流用（笑）…0円。
靴：ありもの（笑）…0円。
ヘアバンド：近所で購入。…約500円。



ヘアバンドの星：東急ハンズにて購入…たしか300円位。
靴下：近所で購入…約千円。
以上で全部だ！　悲しくなってきた。ワシ…。ちなみに制作期間も紹介すると、ほとんど私物&買ってきたものなので、1日！　今春大学を卒業…というのも何のその。さくら嬢、通販がんばれや…。
今後は読者投稿で展開していくので、写真数点と制作期間、合計費用などが分かるメモを同封の上「天晴」まで！

KONG桑田の人生あーこりゃこりゃ 4





《PROFILE》

コング桑田(こんぐくわた)

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り　芸歴：12～3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラとゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説）ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説）

[〝あのこと〟を考えると、ワクワクしてしまい仕事も進まない近頃…]



牙神幻十郎／「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」©SNK・フジテレビ・ASATSU

真説サムライカミングスーンもうすぐゲッチュー!!

YO！　兄弟姉妹、良い子か？　富山のキューさん、元気にやっとる？　俺は毎日ごきげんに、いろんな係で楽しくやってるけど、あの事を考えると期待で胸一杯で一日中ワクワクして仕事がすすまない。今日は、一杯やりながら原稿を書かしてもろてます。もちろん、皆もこの号を手にする頃、笑顔ニヤニヤ、心ウキウキ、瞳キラキラの美男美女のスイカの名産地みたいな表情になってるはず、俺はうれしい！（え？　わけわからん？　わかってくれよ！）もうすぐ！（え？　期末テスト？　答えはNO！　そんなもんくだけ散らしてガン・バ・レ！）わかってるクセニ！　真説サムライスピリッツ武士道烈伝の発売日。カミング・スーンや！

もうすぐ、ゲッチュー！　この八月号もサムライ・フィーバーで盛りアガリ、誌面でブラボーになってるはず。七月号はほんま楽しかった。特集記事の東京・大阪のアフレコ密着レポート（俺はこのてのタイトル大好き！　いや、スマン）声優衆の表情や、臼井兄、矢野兄、モンスター前塚兄、皆のコメント読んでて、あの日の事思い出してもおたんや…（ゴメン！　ここで筆者急に回想シーンに逃げて、三時間の休憩）。

キャラを感じて、共に旅し、楽しんでほしい…

暑く、狭いスタジオの中には、江坂のごきげんスタジオとちがい、やわらか空気はなかった。入って感じたものは、俺の前に録音してた、弓雅枝姉&妖貴妃の空気が残っていた。

そして、スタッフ兄がマイクの位置を調整して「では、よろしく！」とスタジオの外へ、その瞬間俺は幻十郎と向き合い、空気が変化していくのを感じていたと思う。そして、そのスタジオの中で、声優入魂ヴォイスとキャラが一つとなり、真のキャラクターが誕生したのである。だから、我々声優衆にとって、この日はアメージングなスペシャルDayになったんじゃないかなと思う（皆の衆どうだろう…か？）。

であるからして、兄弟姉妹は全身全霊でそのキャラの生きざまを感じて、共に旅し、楽しんでほしいとコングは切に願ってます。だが、幻十郎は「くずどもとパーティーなどできぬワ！　ナニ？　俺を選んでプレイする人は注意!?

ふん、大笑いの海水浴場ジャ！　しかし、右京はなぜ俺をパーティー仲間にするんだ…ふん、くだらん」とか思ってる事でしょう。

破沙羅の名前の由来教えてたもれ！

そや、ちょっと教えて欲しいねんけど、今回悪役担当の破沙羅の事やねんけど、結婚したその初夜に嫁さん殺されはったん？　なんでそんなことになってしもたん？　それと、誰が名付けはったん？　誰でもええから教えてな（さて、読んでもらって気付いたと思いますが〝おばちゃんモード〟入ってる。実は、研究調査中ですが、30歳すぎたら男性はおばちゃんスピリッツ、女性はおっちゃんスピリッツ、それを自分なりに取り入れます。これこそ！　人生アーこりゃこりゃ的ストレス解消など、現代人がかかえる精神的負担を取り去る、多くの効能を持った地球にやさしい健康法です。あなたも30すぎたらぜひおためしアレー！）。

話それましたが、実は私のチーム（バイクの）、その名も〝BASARA〟なんです（漢字は婆娑羅と書きます）。室町時代の言葉だそうなんだが、ちょいと気になったもんやから、教えてくれはったらちょっとしたお礼は考えなあかんね。待ってるで！　最後に、テストがんばりな！　終わったら夏休みやろ、ええがな、楽しんでや！　でもな、休み中一歩も外出せんと「真説…」やってしもた！　みたいな事にならんように、ほんまたのむで！　今回、関西弁の口語体で書いてしもたから、いつもよりよけい読みづらかったやろうけど、許したって、今回はそんな気分やってん。

ほな、ハレルヤ！

プレゼントのお知らせ

コング桑田サイン入り音楽CD（『リアルバウト餓狼伝説オリジナルサウンドトラックス』）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。〒112 東京都文京区水道2―13―12 SKビル202 ㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「人生アーこりゃこりゃ」係まで。締切りは8月8日必着。発表は10月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

KONG INFORMATION

チョーおすすめ今コレ観て！

VIDEO

Q・タランティーノ監督がほれた男、ロバート・ロドリゲス監督・脚本・制作。ギャングに恋人を殺され、マリアッチの大切な手を銃で撃たれた男の復讐劇。主演は、コングが似てるのかアントニオが似てるのか？

破沙羅のように復讐に燃えているあなたに…

「デスペラード」

マドンナ推薦のクールマン、アントニオ・バンデラス。ロス・ロボスの音楽もGOOD！

ON AIR

KBS京都テレビ『KONG&KAPPA街でカッポれ!』
毎週水曜日／23：00～23：30
ABCラジオ『コーク・ティーンズ・クラブ』
毎週土曜日／22：35～23：15



©SNK 1991

あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♡

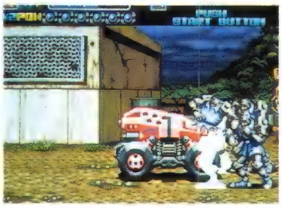
ロボアーミー

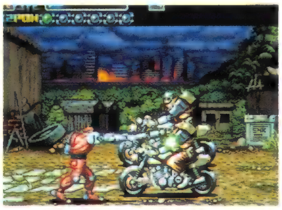
前号よりオールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追及していくことになった読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。
今回は横スクロールアクションの秀作『ロボアーミー』だ!! シンプルだけど難しいぞ。

SNK／アクション／46M
カセット版：1991年12月20日発売
21,800円
CD版　：1995年4月21日発売
5,800円

目の前の敵をパンチで粉砕 ロボアーミーここに参上!!

『ロボアーミー』は、横スクロールタイプのオーソドックスなアクションゲームだ。
通常はレバーで主人公（兵士）を動かして、Aボタンでパンチ、Bボタンでジャンプ、Cボタンでパワー攻撃（パワーがなくなるとキック）、A＋Bボタンで後ろへキック、という具合に操作も非常に簡単。状況によって多少変わるけど、まぁあまり気にしなくても平気だ。
ただし、ゲームの難易度が結構高いので、全6ステージを突破するのはかなりムズイかも。特にカセット版は、コンティニュー数が限られているので（CD版は無制限）、気合いを入れねばつらいぞ。


アイテムでバギーに変形可能だ！


アイテムでも相手を攻撃できる

2人の機械兵士が街を救う

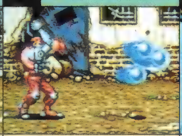
このゲームの主人公は不幸にも機械になってしまった2人の兵士。当然、生身の兵士とは比べ物にならないほどの戦闘力を持っている。まずはその能力の一部を紹介しよう。

NO.1ロボアーミー マキシマ

1P使用時の主人公。ロボアーミーの中でも、No.1の戦闘力を持つといわれている人間型の兵士。
特にパワー攻撃の"メガ・デストロイヤー"は、2Pよりも威力が大きい。


接近してパンチで空竹割り攻撃だ!!

パワー攻撃

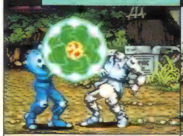
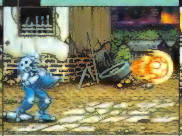
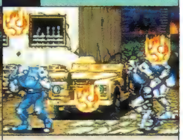
P1 ガン・パルサー	P2 メガ・スマッシュ	P3 メガ・デストロイヤー
		
腕から放電して、近くの敵を攻撃	腹から電磁ボールを前方に撃ち出す	電磁エネルギーを左右に放出する

ロボアーミーの隊長 ロッキー

こちら2P使用時の主人公。行方不明になったジード博士の息子であり、ロボアーミー第1号でもある。現在はロボアーミーの隊長。
見た目は違うが、基本的な攻撃法はマキシマと同じだ。


接近してパンチでベアハッグだ!!

パワー攻撃

P1 ガン・パルサー	P2 アトミック・バーン	P3 アトミック・デストロイヤー
		
腕から放電して、近くの敵を攻撃	腹から高熱弾を前方に撃ち出す	高熱弾を上方に打ち出して広域攻撃

攻略 先に進むための基本テクニック

基本テクニック① ●ラインずらし攻撃を使う

横スクロールアクションの基本テクニック。これはまず上か下にラインをずらしてパンチ連打し、近寄ってきた敵にパンチがヒットしたら、ラインをずらして再びパンチ連打するというもの。
まぁ、これができなきゃこのゲームをまともにプレイできないけどね。やってみれ。


とりあえずラインをずらしたらパンチ連打。それを繰り返せ

基本テクニック② ●パワー攻撃を有効に使う

パワー攻撃は、サイバーボール（取るとパワーが1つ回復する）が出現した時や、残り人数が1人もいない時（使わないと損）、もしくはボス戦の時に（ボスの攻撃を食らうくらいなら、パワー攻撃を使った方が得）使おう。
POWER3の攻撃はかなり強力。ボスにも有効な攻撃なので、確実に当てたい。


残り人数がなくなったら、パワー攻撃を使い切ろう

ロボットが支配する6つのステージ

AREA1 JUNGLE

エリア1は街のはずれにあるジャングルが舞台。出現する敵もまだ弱いが油断するな。敵に囲まれるとアッというまにやられてしまうぞ。

まずはここで操作感覚&基本テクニックを覚えておこう。



1面のボスはパワー攻撃で圧倒しよう

AREA2 HIGHWAY

エリア2は高速道路が舞台。出てくる敵はエリア1とあまり変わらないが、数がちょっと多いので、投げなどで1方向に追いやりたいところだ。

せまい場所で囲まれた時は、パワー攻撃でしのごう。

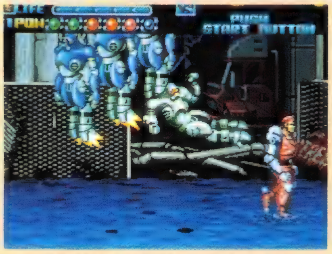


中間地点で4人の中ボスが登場!! カタイぞ

AREA3 MAIN STREET

エリア3は、ワイヤーで下に降りていく状況からはじまる。左右から鳥や兵士が出現するが、パンチ連打で倒そう。

中盤以降に登場するメカ忍者は強い。危なくなったらパワー攻撃を使うしかない。

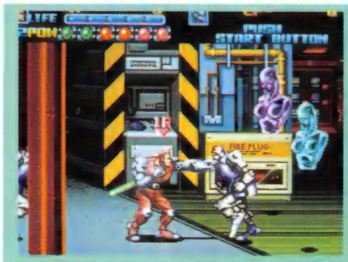


メカ忍者が後ろからドロップキックを…

AREA4 POLICE STATION

エリア4は警察署内(?)が舞台。この面から新しいタイプの敵が出現するので、さらにキツイ戦いになるだろう。

特に装甲兵が乱戦になると出してくる、足のび〜るキックには注意したい。痛いぞ。

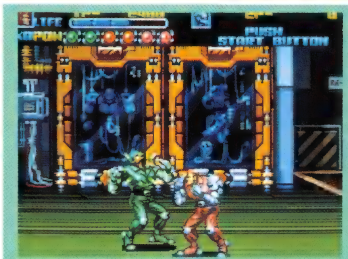


この面からヘンテコな新しい敵キャラが登場

AREA5 FACTORY

エリア5は工場が舞台。出てくる敵はエリア4とあまり変わらないが、動きや攻撃方法がいやらしい。

中盤に出現する主人公のコピーが登場するが、基本テクニック①で何とか倒せる。



エセ主人公はラインずらし戦法で対応しよう

AREA6 JEED TOWER

やってきました最終エリア。エリア3にあったようなワイヤー面のあとに、前よりもパワーアップしたボスたちが待っているのだ。

ラスボス、ヘル・ジードまであと少し。ガンバレ。



お得意のボス連発はかなりキツイ。ガンバレ

変身、回復なんでもござれ色々なアイテムが出現!!

戦いの途中で、敵ロボットを倒した時に出現するさまざまなアイテム。

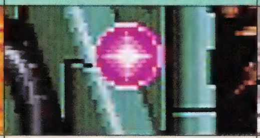


赤い奴がよくアイテムを落とす

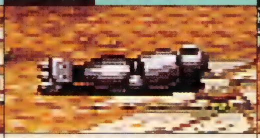
難易度の高いこのゲームをクリアするためのカギになるのが、このアイテム群というわけ。

無敵バギーへの変身、体力やパワーゲージの回復など、役立つ物ばかりだ。この他にも、何に使うの?と思うようなスクラップカーや、敵ロボットの腕なども武器として使えるのだから、このゲーム結構スゴイかも。

回復&変身アイテム

パワータンク	サイバーボール	パワーメタル
		
取ると体力ゲージを1つ回復させる	取るとパワーゲージを1つ回復させる	主人公をバギーに変形させる特殊なアイテム

攻撃アイテム

攻撃力1 ドッグの骨	攻撃力2 装甲兵の腕	攻撃力3 ドラム缶	攻撃力4 車
			
特定のドッグを倒すと手に入る、攻撃用武器	特定の装甲兵を倒すと手に入る、攻撃用武器	投げ攻撃専用の武器。当たると炎が起こる	投げ攻撃専用の武器。当たると爆発する

ユニークかつ凶悪なキャラに注目!!

ゲーム全面にわたって出現するサイバーアーミーという名のロボット軍団。色々な機種がいるらしいんだけど、結構面白い攻撃をしてくるのが多いんだよね。

2面ボスのカーロイド(オープンカーのカッコをしたメカ)なんかは、こちらを食べる攻撃をしてくるし、メカ忍者は変なドロップキックしてくるわで、見ててユニークな攻撃ばかりなのだ(でも体力はメチャクチャ減るけどね)。

他にも、敵じゃないけど主人公のバギー変形も無理がありすぎるような気が…。



お口でカミカミする、カーロイド。痛い

プレゼント

ロボアーミー(カセット版)2名

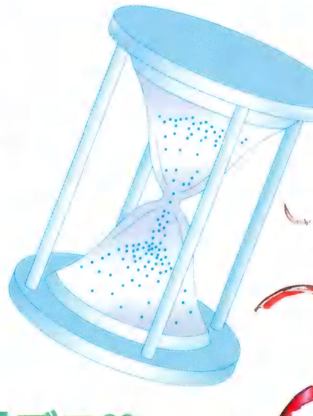
ロボアーミーのカセットが欲しい人は住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、8月9日(必着)までに以下の住所に送って下さい。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「もう一度愛して♡ 8月号プレゼント」係

碧い砂時計



街に繰り出しての撮影第２弾、浅草。花屋敷にてニッコリ。このあと、恐怖のできごとが彼女を襲うのだった…

生駒治美連載 *Vol.4*





ナコルル／
『真サムライスピリッツ』©SNK　1994

『真説サムライ』ナコルル一番の見どころはイルカちゃんとの場面(シーン)デス♡

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、テニス、スキー、スノーボード、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉
ナコルル（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』）／シャルロット（『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』）／羅将神ミヅキ（『真サムライスピリッツ』）／キング（『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』）／ユリ・サカザキ（『龍虎の拳』）／ブルー・マリー（『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』）／シンクレア（『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』）

レトロで怪しげな浅草で絶叫体験!!

皆、清く正しくやっとりますか？ 先日、編集部のメーテルさんと（そっくりさんなので、私はそう呼ばせてもらっとります）浅草ＧＯＧＯツアーに行ってきました。以前行ったことはあるのですが、制限時間20分浅草観光だったのでほとんど通過しただけ。是非もう一度と懇願したところ、快く引き受けて下さいました。

雷門から参道へと賑やかな仲見世を、目に☆を10個程入れながらジグザグ走行。お決まりの浅草寺で〝もうかりますように…〟とお願いし、話に聞き入る花屋敷で日本一古いと言われているローラーコースターに乗って〝違った〟怖さを感じながら民家に突入してきました。そして遊園地通の私が、目敏(めざと)く見つけたスペースショット。メーテルさんと世間話をしながら余裕綽々(しゃくしゃく)だったのに…いきなり絶叫。とんだ喰わせ物でありました。何も知らずに乗ると、10倍楽しめること間違いなし!!

生活臭が漂う、レトロで怪しげな雰囲気の浅草…。この街は…そうだ、我が街天王寺に似ている!! と、みょーに親近感を抱きながら、人形焼きをほおばっておりました。

今度はどこに行きましょうかね？ メーテルさん。

ナコルルとイルカ…なんて愛しい画面の予感

さて、今話題沸騰中の『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。参加した私も「うーん、夏まで待てない!!」状態になっているのだが、何やらえらいことになっているようですね。１作品の平均プレイ時間が約50時間っていうんだから、すんごい大作だ。そういえばナコルルの録りの時も、原稿量が並じゃなかったから、頷けるような気がするが…。

でも今調整中なんですよね。ってことは、カットされるってことも…あるんですよね。うっ…どこも削って欲しくない。特に私が超お気に入りのイルカのシーンがあるんですよね。ナコルルがイルカさんの願いを感じ取って、モンスターと戦うらしいのだが、イルカ大好きの私としては、ここだけは残して頂きたい。と、個人的意見だけで話していきます。ナコルルのイメージとしては〝山〟だったので、イルカと結び付くなんて考えていなかったわけ。それがＲＰＧだからこそなせる技だね。キャラが旅することによって固定観念から脱皮した様々な場所へ移動できる。そしてドラマが生まれるのよ。キュイーンキュイーンとイルカさんと出会ってしまうように…。ナコとイルカ…想像しただけでも、愛しい画面が待ち受けているような気がする。

私がイルカに魅かれるその理由(わけ)は…

一人で世界に入っていっとりますが、何故私がこんなにもイルカが好きになっていったのか、そこんとこにちょっと触れておきましょう。それは、映画『グラン・ブルー』の世界に引き込まれてしまったからであります。これはイルカと神秘的な交流ができるダイバーを描いた話なのです。海と人間そしてイルカと融合しているシーンが、魔法がかかったかのごとく淡いベールに包まれて、碧い液体の中に溶け込んでゆく。感情豊かなその生物は、何を考えているのでしょう。優しい彼らの目が、色んな事を語っているように思えてくるのです。と同時に、相手を読み取ってしまうのかもしれません。もちろんイルカにも好みがあって、この人は点数つけるなら60点やな…なんて言っているのでしょう。たぶんイルカは、深いところで人々の心に触れることができる能力を持っているのです。だから彼らに出会える人は、スペシャルなのであります。きっとナコルルみたいな人じゃないと、交信してくれないのです。こんな風に彼らのことを考えた時、ハマってしまったのであります。いつか私も碧い海の中で、すべてを天にまかせて彼らと出会ってみたい…そう願っております。だからこのシーンがカットされたら、私の夢のようなステージが…。そんな極悪非道な血も涙もないことＳＮＫさんがするわけないですよね??

頼みます。

お願い!!

勘弁して!!

わかっとんのかー!!!

えーっと…おしおきです。

PRESENT

生駒治美サイン入りうちわ（浅草にて購入）を1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見・ご希望を記入のうえ、次の宛先まで。〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部『碧い砂時計』係
締切りは8月8日必着。発表は10月号誌上。なお、ここで当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。



オールドゲーム攻略

ASOII

前号に引き続き徹底攻略後編をお届けしよう！

攻略／DSP－たろりん

SNK／シューティング／47M／
1991年3月25日発売
カセット版：18,800円
CD版　：4,800円

ばりばり『ASOII』やってるか〜い？　今回はお待ちかねの後半攻略！　ムズいエリアが目白押しだが、これを読めばバッチリさ！　目指せ最終ボス！　目指せ2周目！　うりゃ〜!!

個性派ぞろいのアーマーを徹底解析だ！

『ASOII』のウリの一つであるアーマー。その数なんと11種！　レーザーあり、泡あり、雷あり、おまけに核や火の鳥までいて大騒ぎ!!　そーんな個性派アーマーたちをここで一挙に解析してしまおう！

アーマーの性能はもちろん、消費エネルギーもバッチリフォローしとんたんで、参考にしてくれい。

さらにお買い物時に役立つショップ価格もついてるんで、無駄づかいもなくなるぞ!?

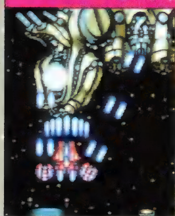
対空用

レーザーアーマー



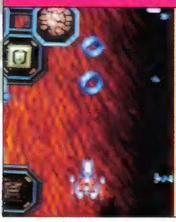
価格：40G
性能：ボタン連射時は、縦長のレーザーを発射。ボタンを押し続けると自機が真横に分裂して、レーザーを一斉に発射
消費エネルギー：通常連射は4発につき1ゲージ、ため撃ちは2ゲージ

サイドアーマー



価格：50G
性能：自機の左右に砲門がつき、敵を自動的にサーチしてレーザーを発射
消費エネルギー：4回連射につき1ゲージ

バブルアーマー



価格：80G
性能：泡を連射し、敵を撃破するとともに、泡の爆発に触れた敵も誘爆させる。この泡でしか破壊できない敵もいる
消費エネルギー：2発で1ゲージ

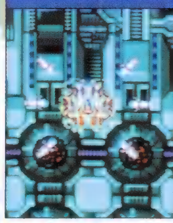
シールドアーマー



価格：90G
性能：自機のまわりにバリアを張り、ボタンを押し続けるとバリアが弾になり、離すと八方に攻撃する
消費エネルギー：敵に触れると2ゲージ、ため撃ちは3ゲージ

対地用

ホーミングアーマー



価格：60G
性能：ホーミングミサイルを6本発射し、地上の砲台を破壊
消費エネルギー：1回（6発同時発射）につき2ゲージ

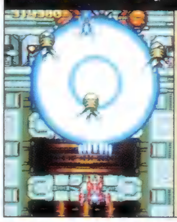
ショットガンアーマー



価格：70G
性能：縦一直線上に爆撃を加えて、地上の砲台を破壊
消費エネルギー：1回につき3ゲージ

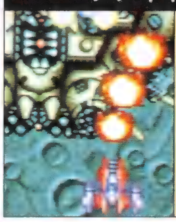
対空・対地両用

ニュークリアアーマー



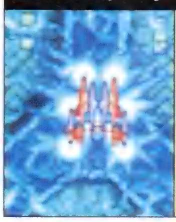
価格：110G
性能：核爆弾を投下し、広い爆破範囲内の敵を一掃する
消費エネルギー：1回につき4ゲージ

ファイヤーアーマー



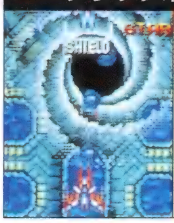
価格：120G
性能：火炎放射し、空中、地上の敵を破壊する
消費エネルギー：ボタンを押して1秒ごとに3ゲージ

サンダーアーマー



価格：150G
性能：イナズマを放電し、画面上の敵を一掃する
消費エネルギー：1回につき8ゲージ

ブラックホールアーマー



価格：100G
性能：地上にブラックホールを作り、地上物にダメージを与えるとともに、画面上の空中の敵を吸い込む
消費エネルギー：1回につき6ゲージ

フェニックスアーマー



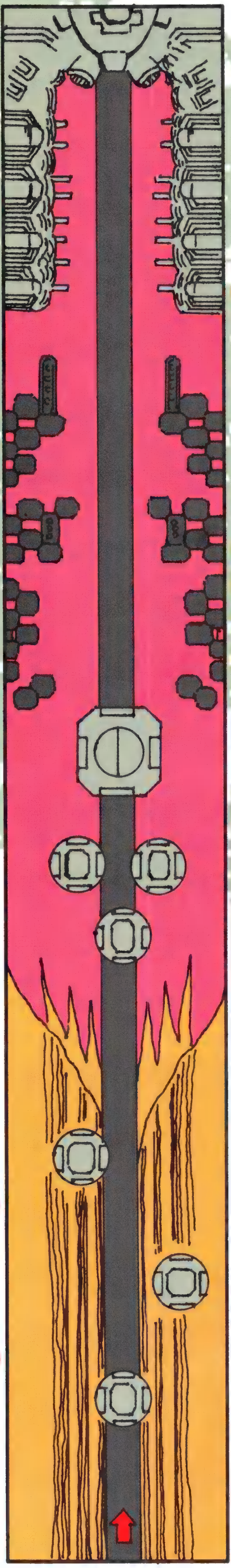
価格：130G
性能：ボタンを押し続けると火の鳥に変形し、触れた敵にダメージを与える。また、ボタンを離すと前方に火の鳥を発射し、空中の敵を撃破するとともに後方の地上の敵に火の玉を発射する
消費エネルギー：1秒ごとに3ゲージ

エリア別攻略

攻略にはいる前に前号のおさらい。まず補足をさせていただきます。エリア2の後半はホーミングよりもレーザーが、エリア3の中ボスその1にはショットガンよりもホーミングの方が有効だと判明。ごめんなさい。

これで、エリア3クリア時の所持アーマーはショットガン、シールド、サンダーになっているはず。補給シーンではまずニュークリアアーマーを買う。加えて、シールドを使い切っていたらシールドも買い、さらに万全を期すならばレーザーアーマーも（バリア替わりに）買っておこう。

AREA4 異次元エリア



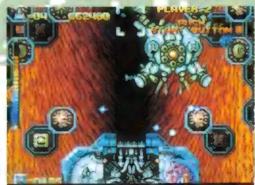
❶エリア前半は丸い地上物が厄介。シールドアーマーを装備して切り抜けよう。丸い地上物は、対地ミサイルを連射して速攻破壊を心がける。ホーミングミサイルを撃たれる前に破壊するのが理想。


まわっている物体はバブルアーマーでないと破壊できない

❷中ボスその1。2本のレーザーを撃ちながら横に幅よせしてくるヤな奴だ。レーザーの前兆が見えたら、いったん左右のどちらかに一瞬誘導してすぐに（レーザーを撃つ前に）反対側に抜ければよけきれる。

❸中ボスその2。エリア1の中ボスと同じだが、誘導弾を撃ってくるように強化されている。

ここは苦しい場所だが、誘導弾がきてもできるだけ中ボスの正面をキープして、レーザーだけは食らわないようにすること。シールドアーマーが切れてしまったら、レーザアーマーを装備して対処。


誘導弾を食らうほうがレーザーを食らうより百倍マシ

ここからの地上物ラッシュではホーミングアーマーを完成させるように。

❹中ボスその3（？）。2体同時に出現、自機とX座標が合うとレーザーを撃ち、そのあと下に突進してくる。画面の左右どちらかの端に誘導して、反対側によけるといいぞ。


ホーミングアーマー完成。これはエリア5で必要なのだ


左に誘導して右によけたところ。キッチリ誘導しよう

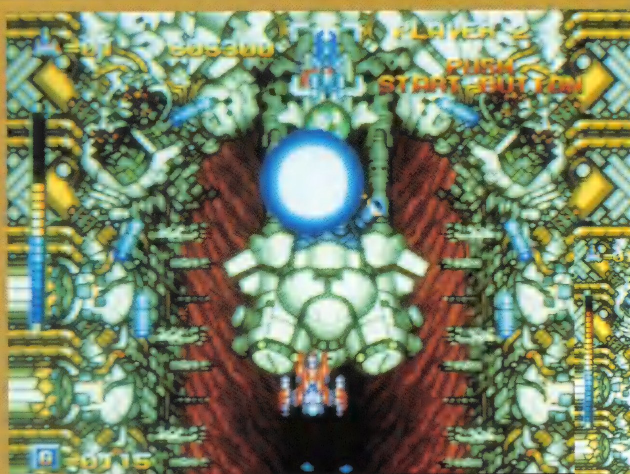
❺隙間なく飛んでくる破壊不可能の板は、撃つと移動速度が速くなることを利用し、一番端の板を1枚だけ撃って、そこに生じた隙間を使って前に抜けよう。この時、吸引ビーム装置がある側の逆側を抜けるのがコツだ。


1枚だけ撃てば、いい感じでスキマを作ることができる

BOSS ガラズ・ノーラ

まずショットガンアーマーを装備し、左右に2つずつある砲台を壊す。その後しばらくするとボスの中心部が開くので、ホーミングミサイルを撃ち落としつつショットガンで撃ち込む。ショットガンが切れたらニュークリアを装備して撃ち込む。楽勝のはず。


まずは左右の砲台を破壊してやろう


弱点が開くまで待ち、それからショットガンやニュークリアで撃つ

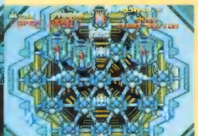
キミはいったか？ きっつ〜い2周目！

全エリアクリア時のスコアが130万点以上あると、エンディングが現れずにいきなり補給シーンに突入するので、初めて見るとビックリするかもしれない。そう、楽しい2周目のはじまりなのだ。

2周目はハッキリいってムズい。敵の数が増えており、弾数も多い。しかし、こういった直接的な難易度は1周目の後半エリアと大差ない。なによりツラいのは、アーマーのパーツの配置パターンが変化していること。1周目よりもパターンがイジワルになっていて、同じ種類のパーツが連続して出ることが少なく、そのせいでとにかくアーマーを完成させにくいのだ。

よって、2周目では、1周目とはまったく異なるアーマー作成パターンを作らねばならない。熱きシューターは、また眠れない夜を過ごすことになるだろう。


ココに1周目ではサイドが出るのだが…


中ボスが3体も！ 殺気する瞬間だ

AREA5 水の惑星

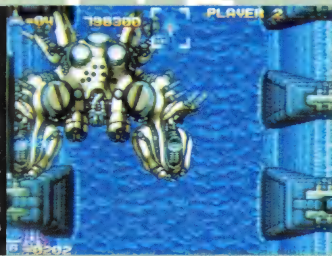
エリア4クリア時の所持アーマーはサンダー、ホーミングのはず。ここにレーザーとニュークリアを買い足そう。

❶いきなり地上物の数がすごいことになっている。アーマーなしではかなりきびしいので、ホーミングを装備だ。無駄撃ちしなければ中ボス❷まではアーマーを維持できるはず。


効率よく当ててEを節約せよ

地上物を撃っているとサイドアーマーのパーツが出まくるので、お望み通りにそろえてあげましょう。

❷中ボス。エリア1ボスと同じ奴だ。ごていねいにBGMも同じ。しかし、エリア1で出てきた時よりはるかにやわらかくなっているので、簡単に倒せるはずだ。厄介なのは短いレーザーを撃ってくる攻撃だが、周期は決まっているので、タイミングを覚えてしまえばよい。もちろん、レーザーを撃ってくる時は正面から逃げるのだ。


エリア1ボス復活、でも弱い

❸斜めスクロール地帯。ここはなにが辛いかというと、地上からせり出してきて「みゅみゅー」とアームを伸ばしてくる敵だ。アームは伸びる長さに限界があるので、その範囲内に近づかないように逃げまわるのも一つの手だが、飛来するザコが怖いし、ピラミッドも壊しにくくなる。ここは、レーザーアーマーを装備して積極的に敵を撃っていく方法をおすすめしたい。

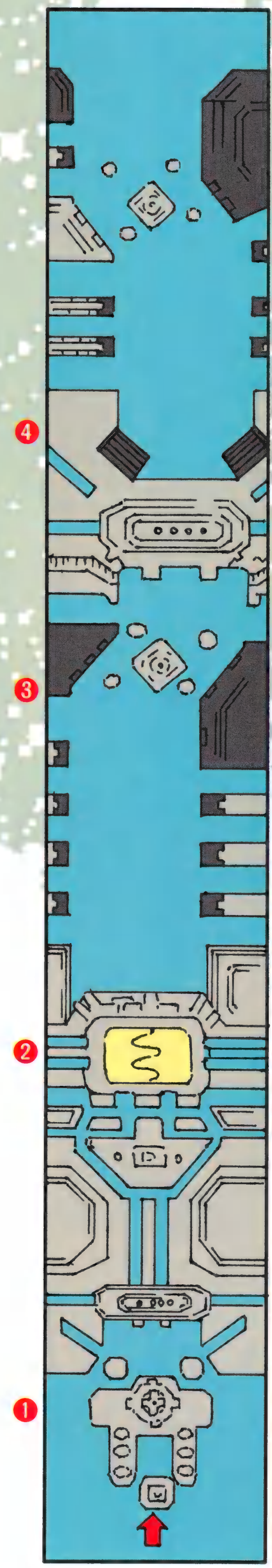

レーザーでめりめり破壊

❹水中を移動する大きめの地上物が出現。出してくる機雷は撃つと破裂する。この地上物本体を破壊することはほぼ無理なので、機雷を上に誘導して撃ち、破裂後の8発の弾をよけることに専念する方がいい。

このあと再び画面が斜めにスクロールするようになる。そろそろレーザーアーマーも切れた頃だと思う。よって、ここでは画面の右上の方でアームを伸ばす敵をやりすごすといい。右上なら、破壊不能の回転板だけよければいいので楽勝だ。一応、レーザーアーマーなしでアームを伸ばす敵を破壊することも可能だが、ちょっと辛いのだ。


右上が半安全地帯。回転板は絶対に撃たずによけよう


機雷を破裂させて、分裂後の8発の弾をよけよう



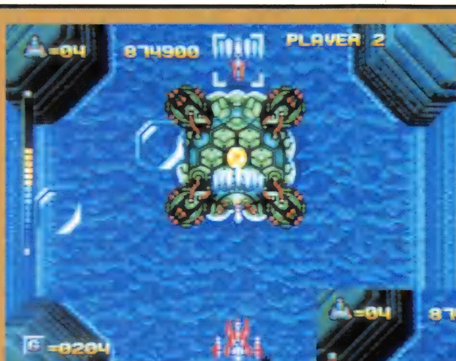
BOSS ジオーグ

このボスも地上物。おなじみニュークリアアーマーの出番だ。

最初は水中に潜っていて当り判定がないので、パラパラ撃ってくるホーミングミサイルを画面中央で撃ち落としていよう。

しばらくすると、ボスがちょっとだけ浮上し、4つの丸い突起物だけ水面に現れる。ここでニュークリアをまず一発。

すると、ボス全体が水上に出現。しかし、焦ってはいけない。中心の弱点はまだ閉まっているのだ。一秒ほど待つと弱点が開くので、ニュークリア全弾投入。全弾使い切ると同時に、君は時の悲し…じゃなくて炎上するボスを見ていることだろう。


弱点が開いてからニュークリア発射


ミサイルを撃ち落とせ、回転板に注意

AREA6 中枢惑星

最終エリアだけあって、つらさはハンパではない。アーマーの使いどころを間違えれば死が待っているのだ。

毎度おなじみの補給シーンでは、レーザーとシールド、そしてファイヤーのアーマーを買おう。これで、持ち越しのサイド、サンダーと合わせてちょうど5つのアーマーを持ったことになる。

❶エリアーの中ボスが登場。レーザーアーマーを装備して倒そう。この先、レーザーアーマーのパーツだけを集めて再びレーザーアーマーを取るのが理想。

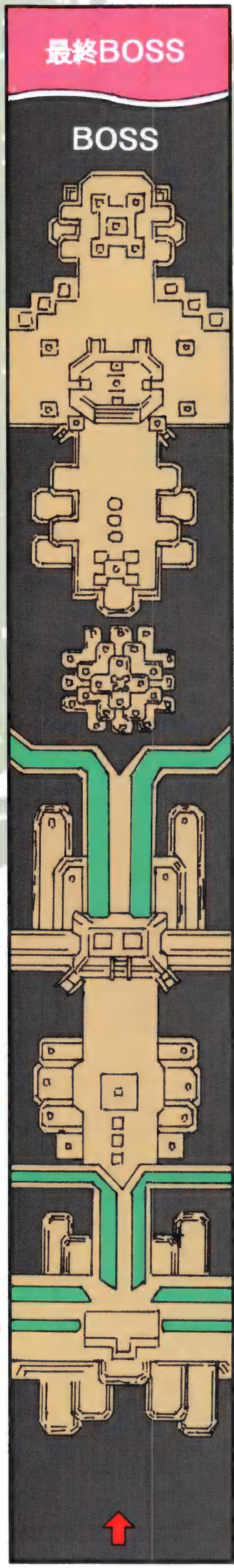
❷デカいピラミッドが2つ。1つめはダミーで、2つめホンモノ(?)。頂上部がパカッと開いてホーミングミサイルを8発も撃ってくるので、対処法を知らないと殺気するが、実は頂上部に対地ミサイルがギリギリかするぐらいの位置(注・画面最下段)で、対空ショットと対地ミサイルの両方を連射しているだけでいいのであった。

❸地上のハッチから、エリア2でも出てきた大型の敵(口を開いた時に5WAYを撃つ奴)が浮上してくる。サイドアーマーを装備して倒そう。口を開いた時にうまくショットを撃ち込まねばならないのでムズいが、もたもたしていると次の空中物が出てきて厳しくなってしまう。結局は慣れるしかないのだが…。エリア3と同じく、スクロールアウト技(画面外に出して敵を消してしまう)が使えるので、いざという時は頼ろう。

❹地上物がすごいことになっている場所。優先的に破壊するものは、中央部の、ホーミングミサイルを撃ってくる大きめのピラミッドだ。周囲のアイテムを出すピラミッドを狙うのはそこそこに。

❺通路上を上に進んでいくピラミッド。形は違えど性質はエリア3の中ボスと同じ。すぐに撃ち込んでミサイルを撃てなくさせてしまおう。

ここからはシールドアーマーを装備してボスまで進む。地上物が誘導弾をバンバン撃ってきてチョベリバだが、効率よく地上物を壊しながらがんばってよけてくれ、としかいいようがなかったりする。




ここなら安全にビラミッドを破壊可能

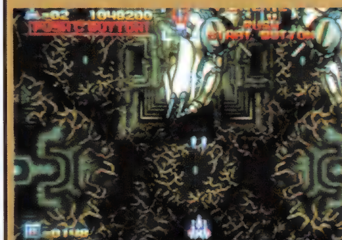

口が開くタイミングは覚えるしかない

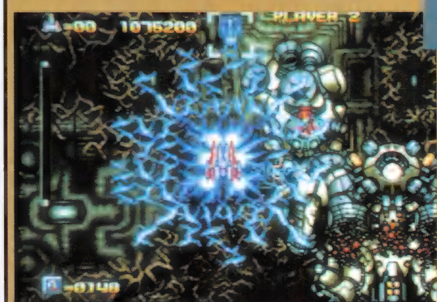

アイテム百花繚乱だが無理は禁物


ボスまでもう少し。耐えろ!

BOSS グランデルガ

ここまでサンダーアーマーを使わずに取っておいたのはなぜだと思う? てな感じで、サンダーを装備。手前の2本のアームだけはショットで破壊して、あとはBボタンを連射しながら見てるだけ。

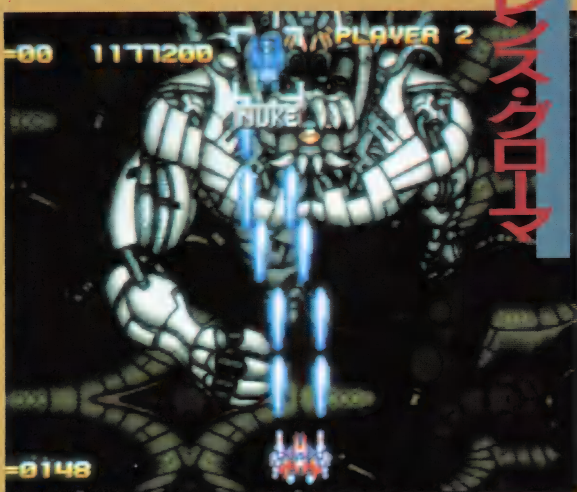

まずはこれ。1面ボスと同じパーツだ


Bボタン連打で見てるだけだ

最終BOSS フルヴァレンス・クローマ

エリア6のボスを倒すと、この最終ボスのエリアに辿り着く。ファイヤーアーマーとレーザーアーマーで挑め。

こいつにダメージを与えられるのは、口が開いた時だけなので、それまでは避けに専念。両手の間からザコを生み出したときだけは仕方がないのでショットを撃って撃ち落とそう。ボスの口が開いたら、弾が飛んでくるのも構わずに撃ち込む。運が悪いと口がなかなか開かないときもあるが、我慢、ガマン。


ある程度撃つと口が開きっぱなしになるぞ。ここまで持ち込めば楽勝!

安井邦彦の

遊びは終わりだ!!

—ROUND 2—

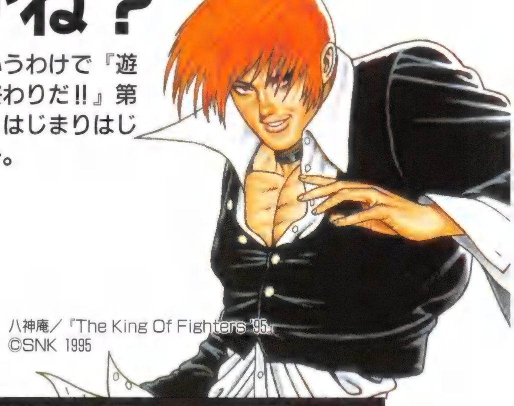
7月号からはじまったこのコーナー、第1回では八神庵について語ってくれたのだが、今回はちょっとひと息入れて、ネオジオキャラから少し離れたお題。安井さん自身が愛してやまない音楽の世界へと、みなさんを案内してくれる。

聴くのも演奏するのも大好きという、安井さんの音楽に対する思いが伝わってくるはず。

お〜い、そこのきみぃ 一緒にビートルズ聴かんかね？

というわけで『遊びは終わりだ!!』第2回、はじまりはじまり…。





八神庵／『The King Of Fighters '95』
©SNK 1995

ふらっと入った中古楽器店で念願の〝カジノ〟をゲット!!

皆さん、お元気ですか？突然ですが、僕、この間ギターを買いました。ふらっと入った中古楽器の店で。

初めてギターを買ったのは高校生の時で、そのときのフォーク・ギターもまだ持ってるんですけど、それからしばらくしてエレキ・ギターを買おうと思ったときには、どれにしようかさんざん迷い、結局、候補から外れてしまったギターがあったんですが、今回手に入れたのは、そのときに一度あきらめたモデルなんです。

何ていうギターかというと、あのビートルズのジョン・レノンが、アップルの屋上で、「ゲット・バック」や「ドント・レット・ミー・ダウン」などの演奏で使っていたのと同じモデルで、エピフォンというメーカーの〝カジノ〟という機種です。

——ギターに詳しい人は、「ミーハーだ」と笑うかもしれませんね。

同じセミアコ（セミ・アコースティックギター）なら、ギブソンの方がいいかもしれないし…。

リアルタイムでは知らないけれどビートルズは僕にとって大事な存在

でも僕、ビートルズは大好きなんです。自分の部屋でも、仕事先への移動中でも、ビートルズはよく聴きます。皆さんはどうですか？ ネオジオフリークを読んでいるのは10代の方が多いそうなので、ビートルズなんてあまり知らないでしょうね…。

かくいう僕も、初めて彼らの曲にふれた時には、すでにもうビートルズ自体は解散してしまっていて、リアルタイムで彼らに接することはできず、残されたレコードを過去へ過去へとさかのぼって聴いてきました。

ちなみに、最初に買ったのは、ビートルズ後期のベスト盤ともいえる「ザ・ビートルズ1967〜1970」、通称〝青盤〟でした。そして次は、オリジナル・ラストアルバムの「LET IT BE」という具合です。

ビートルズをあまり知らない世代に贈る安井式ビートルズ講座!?

——さあ、ここまで読んでもちんぷんかんぷんの方々のために、少し説明をしましょう。

まず、「ザ・ビートルズ」—The BEATLES—というのは、1960年代初めにデビューし、1970年に解散したイギリス出身の4人組ロック・バンドで、現在のロック、ポップミュージックの原点にあるともいわれるグループです。コムロだって、ミスチルだって、スピッツだって、何かしらの影響を受けているはずですよ。

そして、ジョン・レノンというのは、ポール・マッカートニーと共にビートルズの中心的なソング・ライターであり、ソロになってからも数々の名曲を発表しましたが、残念なことに1980年にニューヨークで射殺されてしまいました。

——確かに、現在のヒット・ソングと比べると、リズム的にも録音技術的にも、何かと古めかしい部分があるかもしれませんが、ビートルズ・ミュージックの輝き、魅力は、今も少しも変わらないと思います。

若いあなた、少しでも興味があったら是非聴いてみてください。とりあえず、ベスト盤的なものが出ているので、まずそれから入ると良いでしょう。もし、1曲でも心に深く残る曲があれば幸いです。

ということで、今回はレコード会社のまわし者になってしまいました。平にご容赦！

ではまた次回！

安井邦彦（やすい くにひこ）
YASUI KUNIHIKO
PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、最近また夜中にギターを弾きだした
声優歴：3〜4年、それまでは専ら舞台や映像の仕事
（声優としてのキャリア）
ネオジオゲームキャラ：八神庵／KOF'95、KOF'96 サンゼルマン伯爵／真説サムライスピリッツ武士道烈伝
テレビアニメ：「ゴールFH」「銀河戦国群雄伝ライ」「バケツでごはん」「あずきちゃん」他
オリジナルビデオアニメ：「特捜戦車隊ドミニオン」「超時空世紀オーガス02」他
海外ドラマ、映画：「怪奇の館」「メルローズ・プレイス」「ER」「ビバリーヒルズ青春白書」他

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入りグッズを、抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。

〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「遊びは終わりだ!!」係まで。締切りは8月8日必着。発表は10月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

家・庭・版
新作モード情報
MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今号からイメージチェンジし、装いも新たにお送りするぞ。見た目はちょっと違うが、内容は同じだぞ。

オーバートップ

家庭用も基本的に同じでもオプションに秘密アリ!!

ADK
カセット　6月7日発売　29,800円
CD-ROM　7月26日発売予定　4,800円

なかなか発売されないなぁ〜、な〜んて思っていたら電光石火のような早さでMVSがゲーセンに並び、アッという間にCD版の発売まであとわずかまで迫った、ADK久々のレースゲーム『オーバートップ』。

今回はCD版の情報を中心に紹介していこう。

CD版はオプション充実!! 色々と試そう

CD版の特徴は、オプションが充実していること。カセット版では1つしかない項目が、CD版は6つもあるのだ。というわけで、そのオプションを1つずつ紹介していこう。

●TIME
制限タイムの減るスピードを調節できる。無限大にもできるので、初めての人でもとりあえずクリアできるだろう。

●COURSE
コースセレクトできるモード。MVSを選ぶと、通常のゲームと同じように全7コースを走ることができる。

●LAP
選んだコースを何周走るのかを決められるモード。1つのコースを最大8周できるけど、MVSでは選べないぞ。

●SOUND
まぁ簡単にいえば、ゲーム中に流れるBGMを聞くことができるモード。気に入った曲があったら、ここで聞こう。

●CAR SELECT
ゲームをはじめる前に、使う車を選べる。ロードが1回分少なくなるのが利点（?）かな。これは結構大きい。

●DATA
オプションの設定をセーブ&ロードできるモード。気に入った設定はセーブしておくに限る。ウンウン（納得）。



オプションは6種類

MVSとカセット版の違い

MVSとカセット版の違いは、ゲームの難易度変更だけだ。ゲームの難易度は、タイムの減るスピードに関係している。難易度にはEASY、NORMAL、HARD、MVSの4種類がある。

〜覇王忍法帖〜 NINJA MASTERS

家庭用では対戦専用のモードを追加熱く燃えろ!!

ADK
カセット　6月28日発売　32,000円
CD-ROM　9月発売予定　価格未定

NINJAコンボや真超力、超力必殺など多彩なシステムが特徴のADK初の（?）シリアス格闘アクション『NINJA MASTER'S』のカセット版が早くも発売された。

カセット版の内容だが、基本的な部分はMVSとまったく同じ。でも、家で楽しむのに便利な変更点が幾つかある。まぁそんなわけで今回は、MVSとカセット版の違いについて解説していこう。

毎度おなじみオプションで色々と設定可能

家庭用には必ずついているオプションモード。当然、このゲームにも用意されているので、色々設定できる。

まず1つ目は、ボタンの位置を設定できるボタンコンフィグ（そのままやな）。

2つ目は、ゲームの難易度（1〜8の8段階）を選べるレベル設定。

3つ目は、戦闘時間を10単位ごとに調節できる（1〜99の間。9、19、29、39という具合に選べる）戦闘時間設定だ。結構便利かも。

対CPU戦にしろ対人戦にしろ役立つこと請け合い。

VSモードで友達と一緒に熱く闘え!!

ゲームセンターに置いてあるMVSで対戦すると、勝ち続けている間はキャラを換えることができないんだけど、家庭用のカセット版には1回闘いが終わるごとにキャラクターが選び直せる〝VSモード〟がついているのだ。

最近の格闘アクション物にはついていないことが多かったけど、あると結構便利なのでこれはいいかも。

友達と一緒に対戦で熱く燃えろ!!


相手との対戦が終わると…



選択画面になる

メタルスラッグ

CD版では新モードを追加!! これ以外にも新要素満載だ!

ナスカ
カセット 5月24日発売 29,800円
CD-ROM 7月5日発売 7,800円

ネオジオ久々の横スクロールタイプのアクションゲーム『メタルスラッグ』のCD版がついに発売。

かな～り長い間人気を誇っている本作だけど、このCD版で出納め。カセット版の発売からかなり間が開いていただけあって、新要素や新モードが追加され、中身もパワーアップしているのだ!!

今号の新作モード情報では、そのすべての情報をキッチリと紹介していこう。

一度クリアしたステージは自由に選択可能!?

MVSやカセット版では、一度クリアしたステージを再びプレイするには、最初からはじめなくてはならなかったが、このCD版では一度クリアさえしてしまえば、その後、クリアしたステージは自由に選べるようになったのだ。

まぁ、高得点を狙うため、同じステージをやり込む人にとってはかなり便利な変更点だと思う。そうじゃない人も、気が向いたらトライしてみよう。



一度クリアすると再度選択可能

豊富なオプションメニューで色々な設定が可能に

CD版のオプションでは、4つの項目が変更できるようになっている。結構便利なものがそろっているので、活用するといいだろう。

まずHEROはARCADE MISSIONをプレイする時のヒーローの数を設定できる。DIFFICULTYは、ゲームの難易度(EASY、NORMAL、HARD、MVSの4種類)を設定。KEY CONFIGは、ボタン操作が変更できる(1P、2P別々)。

この3つの他に、ART GALLERYという項目もあるんだけど、それは次のコーナーで紹介しよう。

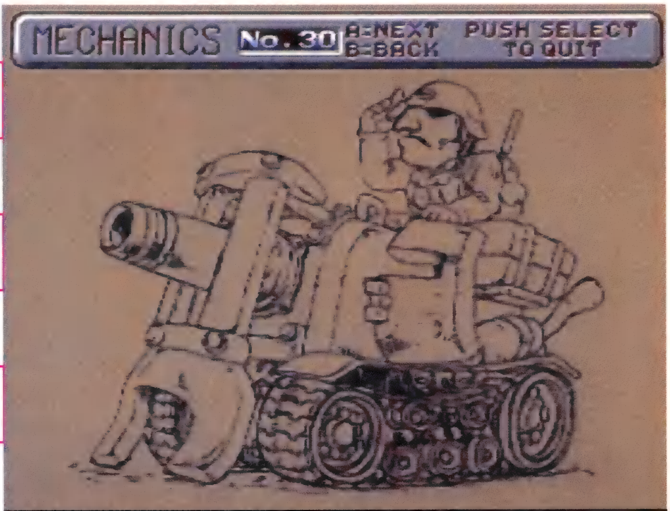


タイトルをバックに項目が出現

アートギャラリーで本作の元になった設定画が見れる

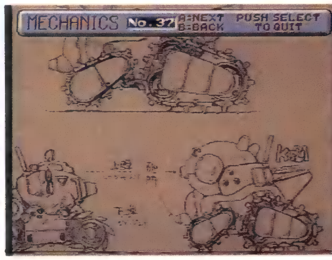
で、問題のART GALLERYは、項目名通りこのゲームの元になった設定画を見ることできる。その数、ナント100枚以上というから驚きだ!!

しかも、わざわざこのART GALLERYのために、デザイナーが描き下ろしたものを追加しているので、かなりいい感じだ。



こんな感じのメカの原画が盛り沢山。いい感じだ

あの、よく教科書に載っていた戦前の風刺画みたいな独特のタッチのイラストは、結構味わい深いものがあるので、一度は見ておこう。



色々な設定画がある

CD版の1番のウリは新たに用意されたコンバットスクール

CD版、最大のウリといえばこのコンバットスクール。プレイヤーは訓練学校に入学した新人兵士という設定になっており、2つの訓練(ゲームモード)を経て階級を上げていくというもの。それぞれの訓練でいい結果を出していけば、それだけ早く出世できるというわけ。

ちなみにどちらの訓練でも2P同時プレイが可能。しかも、訓練結果によって教官が2人の相性を診断してくれるというオマケつきだ。もうこれは気合いを入れるしか!!

PIN POINT ATTACK

好きなステージを選んで、スタートからボスを倒すまでの時間を競うモード。当然、クリア時間が早ければ早いほど評価も高いので、素早くクリアしよう。

ちなみにこのモードでは、パワーアップガンの弾数は無制限なのだが、選べるステージは前にクリアした面のみに限られてしまうので、全ステージクリアしてからこのモードを選んだ方がいいかも。



速攻でクリアすれば好成績

SURVIVAL ATTACK

一度も死なないで1ステージからどこまでいけるかを競うモードで、要は死んだらそこで終りということ。当然、先のステージに進めば進むほど評価は高くなるので、気合いを入れてプレイしよう。

またこのモードも、パワーアップガンの弾数は無制限で、しかも残った弾は次のステージに持ち越すことが可能(グレネードも10発以上ある場合は持ち越せる)なのだ。

でも、残念なことにARCADE MISSIONをクリアしないと、このモードは出現しないらしい。覚えておこう。

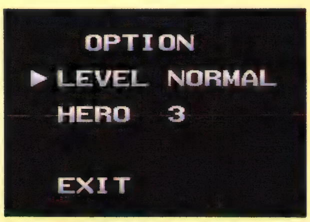


どこまでいけるか挑戦!! ガンバロウ

MVSとカセット版の違い

MVSとカセット版の違いは2つ。オプションモードでゲームレベル(EASY、NORMAL、HARD、MVSの4種類)と、ヒーローの残機数(1～5人の間)を決められること。

ゲームの難易度はいつものこととしても、残機数が選べるのは結構うれしいかもしれない。



その後の狼炎チーム

三匹が行く！

作・画／坂本かずみ




いいか きさまら!! この八神様の 下僕となった からには
ごっつ えらそう
ぶざまな 負けは 許さんぞ 負け犬は 死ね!!
だれが 下僕だ!? てめーっ!!
兄さん! こんな所に いたんですか
アンディ !?
おまえ… 重傷で 入院中の はずじゃ…
やだなあ 格闘家は 不死身ですよ
けろっとね♡
もとのチームに 戻ろうかな…
心に迷いが 生じる テリーだった
アンディとやら きさまの兄貴は この俺様に 忠誠を誓った のだ!!
忠誠!?
したがって 今回きさまは 他のザコ共と 組むように!
命令形
なにしろ この俺様は 草薙家を 地に這わせ 世界の頂点に 立つ男だから なぁっ!!
はっはっはっはぁ
ああ〜 なぜオレは こんなヤツと チームなんか
てめえ そんなこと 考えて やがったの かーっ!!
ぐごおぅ
…兄さん 本当に 彼らと 一緒に?
……何も 言うな
いいじゃねえか アンディ テリーにも 考えがあるんだろうぜ
ジョー
だからようっ テリーの代わりに 女いれよーぜ
ばんばん
よっしゃあ
女っ!!!
なーっ なー? なーっ!?
──こうして さまざまな 波紋をよびつつ 狼炎チーム始動!! どうなるK・O・F!?
えーい おまえら! ケンカばっか してんじゃ ねえーっ!!
ゴゴゴゴゴ
やっぱ セーラー服が いいかなあ なあアンディ
いーえ こんな マネは 許しません
もしかしたら 次号につづく!! …かも
SHK
←レッドカード

'96おもちゃショー探検記



6月6日から9日の間に千葉の幕張メッセにて、「'96東京おもちゃショー」が開催された。
毎年恒例のイベントなだけに、今年もたくさんの人々が訪れた。8日、9日の2日間が一般公開日だったけど、いけなかった人もたくさんいると思うので、この記事で会場の雰囲気を少しでも味わって欲しい。

受付は黒山の人だかり いった早々取材を開始！

我らが編集部一行が取材にいったのは開催2日目の7日、その日は非常によく晴れていた。午前11時半ぐらいに到着したが、編集部一行と待ち合わせの約束が午後2時。まだまだ時間があるのでじっくり見ようなどと甘い考えをしながら歩いていると、受付付近は黒山の人だかり状態！　会場内にもうかなり人が入っているようだ。
これは急がねばと、みんなより一足先にまわることを勝手に決定！　早速、ダッシュをかけて会場内に飛び込んでいった。

ブース内は新作がズラリ 早くも目移りの予感が…

もちろん最初に訪れたのはネオジオの元締、SNK。会場入口付近にはおなじみ『龍虎の拳　外伝』のNEO50IIが3台が陣取っていた。さすがに世間に出まわっているためか、列ができるほど並んではいなかったが、3台とも人で埋まっている。
その筐体を尻目に、入口からブース内に入っていくと、左右にネオジオCDZが並んでいて、まず左にいくと、ザウルスの『FUTSAL』と『超鉄ブリキンガー』の2タイトルを発見する。早速プレイ開始！
『FUTSAL』は、前にプレイした時と比べると難易度が少し低く（点数が入りやすく）なったようで、非常にいい感じだ。
続いて『超鉄ブリキンガー』だが、AOUショーの時とはまったく違うシステムに変更されていた（くわしくは6月号を読んでね）。やはりこっちの方が前のバージョンよりもプレイしやすいようだ。
次に右の方にいくと『龍虎の拳　外伝』のCD版がズラッーと並んでいた。ロード中に流れるグラフィックが印象的だった（技術の進歩だ）。
そのまま奥に進んでいくと、またもやCDZが…。今度はデータイーストのCD版『マ



『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』はビデオ出展！

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』はポスターのみ…

おもちゃショー探検記



超鉄ブリキンガーに興じる2人の男女。気合いやのぉ〜

神凰拳では後ろでプレイ待ちが…



メタルスラッグを1コインでクリアする人も





真説サムライスピリッツ武士道烈伝もビデオで出展!! メリメリ!!



ネオミニにも人の列が…。トルトル!?

ニンマスも出展。2人で熱い闘いが…



ジカルドロップ2』だ。パズルゲームは苦手だが、このゲームは別。「ダヨ〜ン」と意味不明な言葉を発しながら、しばし仕事を忘れて熱中。

ついに本命登場!! サムスピRPG

『マジドロ2』を堪能したあと、さらに中央部に侵入すると、そこにはウワサの超新作『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』のソフトがプレイされ…、と思いきやビデオが流されていた（ちょっと残念）。

ビデオの内容は、ゲーム紹介&制作者側からのコメントを中心に、各キャラの声を担当した声優さんたちのコメントや、ゲーム中に流れる音楽情報をまとめたもの。

また、この『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』が、サターンとプレイステーションに移植されることも正式に発表されていた。前号のインタビューでも触れてあるように、3機種ともに入っているシナリオが1つずつ違うということだし、残りのシナリオも要望次第では発売される可能性が高いとのことなので、まぁ許せる範囲かなぁ…という感じだろう（個人的意見）。とりあえず発売まであとわずか、期待して待とうではないか。

格闘シリーズ根強し! 忍者と神様が場を踏ん張る

サムスピRPGのビデオが流されている塔（どう見ても塔だよ、ウン）の裏側に、ネオジオの原動力、格闘シリーズの筐体が設置されていた。そこにあったのは『ニンジャマスターズ』と『神凰拳』の2タイトル。

『ニンジャマスターズ』は2台用意されていたが、友人同士で対戦しているらしくしっかり埋まっていた。発売からそんなに日が経っていないのに、高レベルな闘いが繰り広げられているのには驚いた。

続いて『神凰拳』。まだ発売されていないせいか、1台しかない筐体の後ろに5、6人は待っていたようだ。この号が発売された頃にはもうゲーセンにお目見えしているはず。

また、格闘ゲームじゃないけど、『メタルスラッグ』も置かれていた。発売から時間経っているせいか、みんなうまい。1コインでクリアするところを見せられてしまった。これ以外にもTVゲームじゃないけど「ネオミニ」というクレーンゲームも出展されていて、かなりの人気だったぞ。

他にもサターン用やプレイステーション用のソフトもあったけど、とりあえず無視。

あれおかしいぞ? TVゲームブースが少ない

さてSNK以外のブースも見るかと、探しはじめてビックリ! ナント大手メーカー（セガ、ナムコ、タイトー、カプコンなど）以外のソフトメーカーはほとんど出展していなかったのだ。

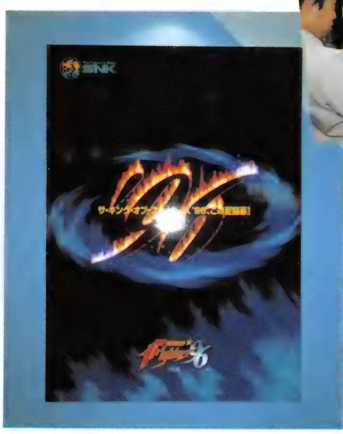
昨年のショーと比べるとかなり少ない出展数だ。やはりTVゲーム業界にも、不況の波が訪れているのだろうか?

まぁそのあとは、なんとか無事に編集部御一行様との待ち合わせを果たし（当然、みんな待ち合わせの場所にはこないで、思い思いの場所で遊んでいた。ヤレヤレだぜ）、もう一度SNKブースをまわったあと、引き上げることとなった。

あっそうそう、書き忘れてしまったが、もう1つの話題作『KOF'96』はイメージポスターのみブースの隅の方に張られていた。ビデオでもいいから見たかったなぁー。

紹介した他にもオーバートップなども出展





ウワサのKOF'96はポスターのみ登場!! 残念だ

T mode

桜井 智
連載
Vol.5

ゴウカイザーの収録現場はすっご〜く優秀デシタ(笑)





かりん/『超人学園ゴウカイザー』

『ゴウカイザー』収録現場をチラッと公開!?

ヤッホー、夏は目前!! お元気ですか?

私は毎日元気にがんばっています…時には息抜きも……フ〜ッ!(笑)。

さて、今回は『超人学園ゴウカイザー』ラジオドラマのレコーディング現場の様子を、みなさんに"チラッ"と教えちゃいたいと思います。

が……こんな時は何かおもしろ〜いハプニングなどを書ければよさそうだけど……なかなかみつからな〜い(泣)!

ん!? っということは『超人学園ゴウカイザー』のレコーディング現場は"優秀〜"なのですね♡

えっ? そういう問題ではないっ(笑)!!

とにかく、私の演ってるかりんちゃんは、いつも天然ボケ(笑)。ゴウカイザーの勇人くんは、いつもゴーカイに……そして王崎さんは、いつもしぶ〜いのでありま〜す!(笑)。

以上、『超人学園ゴウカイザー』の収録現場の様子を、みなさんにお伝えしました!!

オーイ! ぜんぜん伝わってないぞっつっ!! 桜井は、レポーターの素質ないみたいですね(笑)で、ごまかすなって〜!!!

桜井智プロフィール

[本名]八田友江 [誕生日]1971年9月10日 [出身地]千葉県市川市 [血液型]AB型 [身長・体重]158cm・46kg [サイズ]B80・W57・H80 [趣味]ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏 [所属]エルスタッフプロモーション [これまで担当したネオジオキャラとタイトル]かりん/『超人学園ゴウカイザー』 リムルル/『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』
●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中!

いぇ〜い!! 智ちゃん、もうすぐミュージカル『怪盗セイント・テール』がはじまるんだネ。そういえば、何やらスッゴイ仕かけがあるみたいだけど、ケガにだけは気をつけて、楽しい舞台を観せておくれよ。熱い熱い夏に向けて、すでに智ちゃんは全開バリバリのご様子。僕らも負けじとひっついていくよ!

『セイント・テール』で空飛ぶ桜井なのだ!!

話は変わって、私は今、夏(7月26日・品川きゅりあん)からスタートするミュージカル『怪盗セイント・テール』の稽古にはげんでいます。

もちろん、TVアニメの役と同じく、セイント・テール(羽丘芽美)役ですが……。アニメのように空を飛んじゃうんですヨ。フライングという仕かけですNe。

やる前は、"こわいかな〜"なんて思ってたけど、全然こわくなくて、とっても楽しいんですヨ(ニコニコ)。

みんなにも飛ばせてあげたいくらい。でもきっと、ブランコが苦手な人は、ダメかもしれない。

係の人に途中で止められて、空中でブラブラしてる時に、演出家と照明さんが打ちあわせをはじめた時には、私をおろしてからやってちょうだ〜い(泣)って思っちゃいましたけどね(笑)。

ミュージカルだけでなくラジオでも新しい動きが…♡

このミュージカルは、マジックがあったりして、本当、楽しいものになる…楽しいものにしなくちゃって、劇団員のみんなとがんばっています。

今年の夏は、たくさんの街から(全国30ヵ所公演)あなたのハートをいただきにまいります! フッフッフッ…けっこう役になりきっちゃう私です。

でもね〜差し入れのお菓子に、ついつい手がでちゃう私! 甘いもの好きだけは、治りません(笑)。

最後に、最新情報をひとつ。『桜井智 チェリー・プリンセス』というラジオ番組をやらせていただいている私ですが、8月から番組内で連続ドラマ、奇想天外アドベンチャーラジドラ『チェリー・プリンセス』が始まります。

お楽しみに〜♡

それではみなさん、夏バテしないようにがんばりましょう。

PRESENT FROM TOMO

桜井智サイン入りポスター(『超人学園ゴウカイザー』)を抽選で1名様に。
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部
「T-mode」係
締切りは8月8日必着。発表は10月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

RELEASE INFORMATION

PHOTOGRAPHS



「STAGE」 角川書店 A5判/オールカラー80P
¥1,500(税込) 2月14日発売
●ファースト写真集。

IN STORE NOW CD



「怪盗セイント・テール」イメージソング 「E夢 見よう!」
ポリグラム PODX-1008
¥1,000(税込) 1996年5月25日発売
●桜井智&井上喜久子の無敵ユニットCD(シングル)。



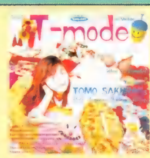
「Cherry」 ビクターエンタテインメントVICL-762 ¥3,000(税込)
1996年4月21日発売
●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。



「L.A. Early TOMO Sakurai」
ポニーキャニオン PCCG-00352
¥3,000(税込) 1996年3月21日発売
●L.A.時代の代表曲8曲と、新曲2曲を新録にて収録。



「ACTRESS〜朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション〜」
パイオニアLDC
PICA-1090 ¥3,000(税込)
1996年2月21日発売
●智が舞台で発表した劇中歌、イメージソングをセレクト。



「T-mode」 ビクターエンタテインメントVICL-687 ¥3,000(税込) 1995年9月21日発売
●ファーストソロアルバム。

[舞台]「怪盗セイント・テール」ミュージカル 7/26の"品川きゅりあん"皮切りに全国30ヵ所公演 (問)03-3372-8120〈プラムブロッサムプロモーション〉
[ラジオ]「アニメExpress〜ギャラクシーネットワーク〜」TBS/毎週土曜日・24:30〜25:00 MBS/毎週土曜日・23:30〜24:00 CBC/毎週日曜日・22:00〜22:30
「チェリー・プリンセス」FM富士/毎週日曜日・21:30〜22:00 KBS京都/毎週土曜日・24:00〜24:30 東海ラジオ/毎週土曜日・22:30〜23:00

●ネオジオフリーク編集部提供●
NEO･GEOオリジナル・グッズ
通信販売コーナー

ステッカー

●ヨコ16cm×タテ8cm

価格：1,030円
送料：100円



草薙京（2枚1組）
商品番号：ST-KYO-01



テリー・ボガード（2枚1組）
商品番号：ST-TER-02



覇王丸（2枚1組）
商品番号：ST-HAO-03

ポストカード

●6枚セット

価格：309円
送料：100円
商品番号:PS-01



フィギュア

●クレーンゲームのフィギュア

価 格：2,060円
送料：500円



龍虎の拳　外伝（10体1組）商品番号：F-RYU-01

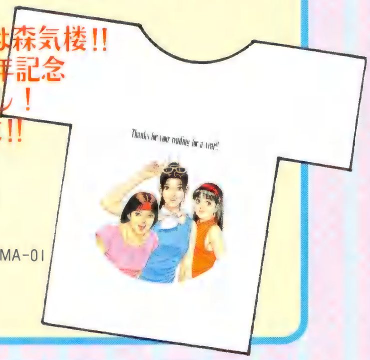


サムライシリーズ（10体1組）商品番号：F-SAM-02

Tシャツ

●プリントは何度洗っても、落ちたりはげたりしない特殊仕上げ。日本製。伸び縮みなし。S、M、Lから希望サイズを必ず明記

イラストは森気楼!!
NF1周年記念
描き下ろし！
限定100枚!!



価格：2,884円
送料：500円
商品番号：S-YMA-01

通信販売をご利用される時のご注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（「申込方法」参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。複数の商品をお買い上げいただいた時の送料（手数料）は、テレカ、ポストカード、ステッカーだけを一括注文される場合は何枚でも100円。その他の場合は、一律合計500円となります。
●ご入金日から商品の到着までには、2～3週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】
☎03－5395－6314

草薙京ジグソーパズル

NFオリジナル京パズル限定300個!!

●300ピース
(サイズ:38cm×26cm)



価格：1,545円送料：500円
商品番号：P－KYO－01

テレホンカード

NF表紙をテレカに!!
各限定300枚！

価格：1,236円
送料：100円



八神庵
商品番号:T-IOR-01



ナコルル・リムルル
商品番号:T-NR-02



草薙京
商品番号:T-KYO-03
在庫僅少



舞・ユリ・アテナ
商品番号:T-YMA-04
在庫僅少

申込方法

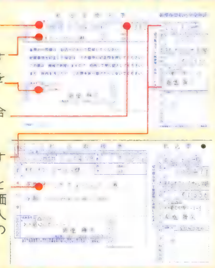
①現金書留をご利用になる場合

◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号
⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合

◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には『ネオジオフリークサービス部』と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は『00160-5-105479』です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

記入例



　※実際の商品とロゴ等若干異なる場合があります。

最新音楽 CD&VIDEO

CD

あの曲が、あのメロディーがどんな変化を遂げているのか!?



THE KING OF FIGHTER'S SYMPHONIC SOUND TRAX

SNK/演奏:新世界管弦楽団

7月19日発売　¥2,500(税込)
CD：PCCB－00220
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

シンフォニックサウンドトラックス第3弾は、KOF'94、KOF'95からのベストチューン10曲をフルオーケストラアレンジにて収録。メンバー撮り下ろしスナップ集や、新世界珍道中記を盛り込んだ解説書もついているぞ。

〈ディレクターノーツ〉

シンフォニックサウンドシリーズ第3弾！　あの「ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ」が、ついにフルオーケストラアレンジで登場!!　レコーディングはすべて、シリーズ前作同様、スロヴァキアにておこなわれました。ヨーロッパの一流プレイヤーたちにより、KOFのベストステージが、格調高く演奏されます。

指揮は、ヨーロッパを中心に活躍中で、ウィーン在住の林千尋氏。アレンジは数々のオーケストラ作品を手がける中村暢之氏が担当しています。

華麗で重厚なオーケストラサウンドをお楽しみください。

場外乱闘

KOFシンフォニックサウンドトラックスアレンジャー 中村暢之(なかむらのぶゆき)氏に体当たり!!



中村暢之

1955年広島市生まれ。中学生の頃からジャズに興味を覚え、独学で研究。その後東京芸術大学作曲科に入学し、基礎から学び直す。卒業後はスタジオワーク中心に、作・編曲の仕事を開始、現在にいたる。

――まず、今回のアレンジの作業の中で、最も気を使われたことは何ですか？

「アレンジという作業をするに当たって考えるのは、原曲のイメージをふくらませるかそれとも裏切るかということ。この分かれ道が初めにきます。

今回に関しては、元の曲自体ゲームのファンにとってはよく知っている曲ですから、アレンジしたバージョンを聴いた時に、〝ん？　これ何の曲？〟と思われてしまうようではいけない。したがって原曲のイメージを大切にするということに重点を置きました。どんなに形が変わっても〝あ、これはあの曲なんだな〟と思われるようにしようと…」

――ゲームミュージックって一定のリフの繰り返しが多いと思うのですが、そういうタイプの音楽をクラシックにアレンジするということについてはいかがですか？

「それはやっぱり難しかったですよ。でも、クラシックの中でも、ある一定のパターンを繰り返すことはあるんです。まあ、単純にリピートするかどうかは別としてですが…。

それよりも一番大変だったのは、原曲の持つポップなノリ（ハードロック、テクノ、レゲエっぽい）は、基本的にオーケストラではできない。ということでした。でも逆にそれは一番の聴きどころでもあるし、作る際に楽しかったところでもあるんですよ。

そして、一般的にクラシックは流れるようなきれいなイメージでとらわれがちですよね。だからといって、そうきれいきれいなだけで終わってしまうようにはしたくなかったんです。やはり原曲にあるリズミックな部分やスピード感といったようなことを、オーケストラで何とか表現したかった。例えばあれは…デザートレクイエムでしたか、原曲が中近東っぽい音でノリはハードロック系だったんですけど、メロディーだけ残して静かに流してしまうのがいやだったんで、原曲とは違うアプローチでわっしゃわっしゃ押していくノリを表現したりしてね」

――スロヴァキアでの録音はいかがでしたか？

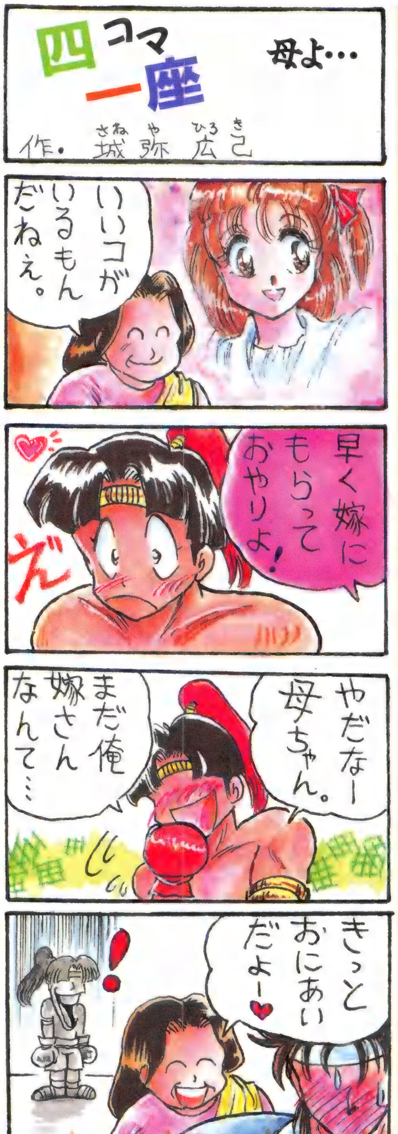
「作業としてはいつもやっているのと同じですから、取り立てて変わったことというのはなかったですね。

ただ、やっぱり演奏者がみんなあちらの方たちですから、こうして欲しいというお願いをする時に言葉の壁が立ちふさがる。でも、ふと気がついたんです、〝こうやって欲しいと思ったら、そういう譜面を書けばいいんだ〟と。これはちょっと感動しましたよ、譜面によって言語や人種を越えたコミュニケーションができるのですからね。

あっ、それともうひとつ感動したのは本番の演奏。広いホールでの演奏を我々スタッフだけで独占するわけですよ。思わず仕事を忘れて（笑）、聴き入ってしまいました」

――それでは、本作品の中でお勧めの曲は？

「うーん、やはり私にとってはわが子も同然ですからね、一番は決められません。それぞれに個性がありますし、みんな可愛いですよ。だから逆に、聴いてくださるみなさんに決めていただきたいです。というか、何かを感じて欲しいですね。〝好きでもないし嫌いでもない〟と、スルッと流されてしまう方がつらいです、こちらとしては。嫌いなら嫌いでもいい、何かを感じてくれれば…と思っています」



創刊1周年記念 ビッグプレゼント

3号連続トリプルチャンス!!

PART-3

1



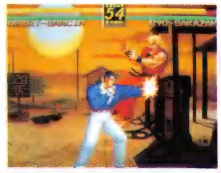
ネオジオCDZ／10名（SNK）

2

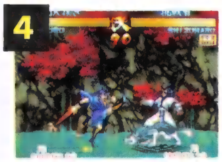


リアルバウト餓狼伝説CDソフト／5名（SNK）

3 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝CDソフト／5名（SNK）



4



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 CDソフト／3名（SNK）

5



押し出しジントリック CDソフト／3名（ADK）

6 ファイナルロマンス2 CDソフト／1名（ビデオシステム）



7 マジカルドロップ2 CDソフト／3名（データイースト）



8



NEOドリフトアウト CDソフト／5名（ビスコ）

9



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 サイン入りポスター（小市慢太郎、弓雅枝）／5名（SNK）

10



KOF'95 スペシャルアイテムボックス／3名（SNK）

11



真サムライスピリッツ 特製テレフォンカード／40名（SNK）

12 ネオジオワールド フリーパス／5名（SNK）



13



マッドマンバンダナ／10名（ADK）

14



ワールドヒーローズ パーフェクトパーカー／3名（ADK）

15



マジカルドロップバンダナ／10名（データイースト）

16



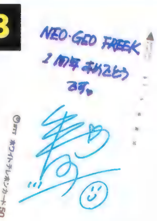
溝口誠タオル／10名（データイースト）

17



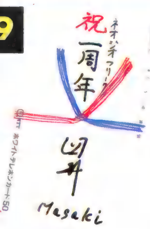
パルスター音楽CD／10名（エイコム）

18



生駒治美サイン入り テレフォンカード／5名

19



臼井雅基サイン入り テレフォンカード／5名

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望を記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは8月8日必着。

発表は10月号（9月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク6月号 プレゼント当選者発表

①ネオジオCDZ ●金尾利彦・兵庫県／内海淳・千葉県／三浦全・秋田県／山里雅行・東京都／安達尚弘・愛知県／宮崎忍・東京都／田村冴子・宮城県／岡崎しのぶ・高知県／遠藤郁美・山形県／金田文佳・群馬県

②餓狼伝説3CDソフト ●川添雄希・佐賀県／田切成明・長野県／小野裕子・秋田県

③RB餓狼伝説CDソフト ●鈴木豊弘・岐阜県／小田倉洋治・茨城県／田迎優樹・東京都／池田陽子・愛知県／遊佐賢・宮城県

④サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣CDソフト ●浅野亜矢子・奈良県／長内香澄・青森県／志津考一・岐阜県／石田優友・大阪府／浅見亮範・千葉県

⑤ソニックウィングス3CDソフト ●東園清隆・福岡県／鳥越孝一・岡山県／石井一樹・宮城県

⑥ステークスウィナーCDソフト ●曽根優・神奈川県／植田康紀・香川県／白石武司・福岡県／森田大輔・東京都／澤飯智行・石川県

⑦龍虎の拳2ROMカセット ●稲葉崇・埼玉県／名取勇・大阪府

⑧ファイアースープレックスROMカセット ●金森俊亮・東京都／山田直志・静岡県

⑨餓狼伝説3Tシャツ ●佐々木英理子・岩手県／松永寿・兵庫県／田辺武雄・新潟県／田中将貴・奈良県／斎藤広明・宮城県

⑩龍虎の拳 外伝ポスター ●大西純一・兵庫県／青木洋介・茨城県／野口大輔・千葉県／熊谷素子・青森県／西田繁樹・北海道

⑪へべれけ下敷き ●小笠原慎祐・秋田県／柳川利幸・栃木県／近藤愛美・福島県／千葉照美・宮城県／瀬尾弥生・北海道／伊藤美咲・長野県／釜谷正寿・青森県／森谷茂樹・長野県／前田英律・静岡県／小谷友樹・大阪府

⑫マジカルドロップバンダナ ●山麻衣子・静岡県／吉田源太・京都府／島田雅彦・東京都／小村真実・徳島県／末次佐智子・大阪府／川原裕美・大阪府／小林妙子・京都府／中村勝也・千葉県／手塚美帆・長野県／小石剛士・山口県

⑬野中政宏サイン入りテレカ ●植木志乃・愛媛県／野崎智子・福岡県／斎藤涼子・福島県／前田智子・東京都／遠藤由美子・宮城県

長崎萠サイン入りテレカ ●松井秀郎・大阪府／村上宏路・広島県／安江俊・岐阜県／田口健太郎・千葉県／野口博章・三重県

⑭オーバートップ／押し出しジントリック音楽CD ●小林智徳・新潟県／吉野哲仁・埼玉県／山田孝雄・鹿児島県／森浩一・鳥取県／小宮夏美・東京都

⑮RB餓狼伝説音楽CD ●福島誠・栃木県／難波準・岡山県／辻直樹・千葉県／麻生一宏・神奈川県／浅見正浩・埼玉県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

※7月号プレゼントコーナーの応募要項で、クイズがないのにもかかわらず"クイズの答えを記入"と告知をし、みなさんを大混乱に陥れてしまいました。ここにお詫びして訂正いたします。

NEO·GEO FREAK

9月号予告

次号は8月9日発売
定価580円(本体563円)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

■全キャラ必殺技解説

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

■最新情報!!

ニンジャマスターズ

■対CPU戦攻略

神凰拳

■対CPU戦攻略第3弾

超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第3弾

オーバートップ

■攻略第2弾

◆巻頭特集

夏休みだから! ネオジオランド、ネオジオワールドへ行こう!!

完全MAPつき

◆特別企画

ネオジオキャラクター名鑑Vol.1

◆オールドゲーム攻略

餓狼伝説SP

◆もう一度愛して♡

ミラクルアドベンチャー

◆声優連載コラム

生駒治美～碧い砂時計

コング桑田～人生、アーこりゃこりゃ

安井邦彦～遊びは終りだ!!

桜井智～T-mode

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK 8月号
第2巻第8号 通巻第15号
1996年8月1日発行(毎月1回・1日発売)
定価580円(本体563円)

発行所●株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社 芸文社 分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永
●編集人・編集長/勝俣篤
●副編集長/片桐誠
●デスク/伊丹恭, 中村剛司
●編集スタッフ/山崎裕, 稲葉祥子, 新谷祥子, 蒲地美樹, 荒川芳生
●攻略スタッフ/ジェイケイ, モリスケ, 修羅騎士 鷹, DSP-たろりん, 風のFLN, 蒼炎闘士ゆーち, Dr. ちら, 奥女中秀麿, リトマス兄弟, T-DEN, ISHTAR, H.K, G·ARM, ウェッピン=イレーヌ, 無双拳士ま
●制作スタッフ/鳥貝なつみ, 田原節子
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS (山田 幸廣・山口勉・桂田和昭), 根津修一, 村木哲雄, 渡辺宏一, 渋川賢司, 早川知代子, APO DESIGN (北田晴美・平井勉), 小野真由美, 菅野誠一
●サービス部/森さくら
●広告営業部/砂山琢磨, 印牧利昭, 小林邦秋, 内野与幸, 葛西紀子, 占部啓介, 小林幹尚, 梶敏也, 織田倉啓, 奥田雅弘, 作花範男, 中川真理子

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

超! 編集後記

●今月は北の方へと旅に出るつもりだったが、結局、飯田橋&新橋2夜連続飲み会、カラオケでごまかしてしまった。残念。最近はFエムブレムにハマっている。頼むから奴とくっついてくれと夜な夜な叫び声が…。(片桐)

●プライズマシンで「フィーバーパワフル」のTシャツゲット! 夢々ちゃんシャツに大満足。しかもコンビ復活!現在、部屋では「地獄の黙示録」輸入盤をLDでタレ流し、エビスビールを飲みながら幸福にひたる!!(伊丹)

●折から増殖させていたモミあげが、ついにアゴの先に到達。貫通記念に、心の歌を「ボヘミアンラプソディ」に決定。同時に頭髪の脱色を試みるがあえなくムラだらけ。が、TVで長瀬の茶髪を確認し暗闇でニヤリ。(中村)

●やべー! ビデオの予約録画に失敗してロングバケーションの第10話が見れねー。ロンバケ? 俺ってミーハー。話は変わって、最近体がなまっている。編集部のリーサルウェポン復活をかけ、サンドバッグ購入計画発動中!!(山崎)

●ムックがない今月はのんびり…と思ってたら、あの引越のせいで!! それはそうと、最近私の顔写真を載せろというおたよりが急増中。でもね、見たってどってことないわよ! 森さんの方がかわいい(116P参照)♡(稲葉)

●ピーター・グリーナウェイが『枕草子』という映画を撮ったそうで、日本公開は来年春だそうで、早く観たいなあ～と思う今日この頃です。でも最近蒸し暑くてダウン気味…何とかリフレッシュしないといけませんね。(新谷)

●異感覚幻想の世界に陥ってしまい、ベタつく闇の中から抜け出せないでいたある夜。突然、妙な音声が言葉のような形をとり、脳に直接語りかけてきた。なにやら個人的な情報を常備しろ、ということらしい。はて?(蒲地)

●今月から16ページ増で誌面刷新。新コーナーがいくつか増えた。特にコミックは4コマ、2P、4Pとゼロから一気に5本へ。本当はシリアスものを16ページくらいやる予定だったのだが…。感想を聞かせてネ!(勝俣)

●しろー大野先生にお願い。水泳の速い奴を登場させて欲しいっす。もちろん「小松さ～ん」で。だめ? 関係ないけど、ゲームの腕がぬるま湯状態でピンチ。仕事を早く終わらせてゲーセン行くようにしよっと。(ジェイケイ)

●歯がかなりやばいコトになってきた。前までは余裕で耐えられると思っていたけど、家で卵焼き食ってる時に人生で一度も感じた事のないような激痛が走ったらしい。全て卵焼きのせいだ。いえる。ぐあぁいてぇー!(モリスケ)

●空耳でお便りくれた方々どうもありがとうございました。これからも…あっ、これって読者コーナーになったんだ! あひ―――――。
そういえばKOF'96の季節かぁ。楽しみだ。早く出ないかなぁ。(鷹)

●最近、MTG(マジックザギャザリング)が生活の一部と化している。周囲にプレイヤーも多いし。私の緑青超速攻デッキに挑戦者求む!
ところで、アライアンス強いですねぇー。(DSP-たろりん)

●久しぶりに、フリークに帰ってきました。編集部が広くなって快適です。これから暑い夏がきますが、ネオジオのゲームもアツイものが出るといいですね。KOF'96に超期待!!(風のFLN)

●最近長かった髪を少し切った。もともと昔は短かったので、友達があまり驚かない。僕まだ若いし～超ベリバって感じで～飛びます飛びます? そういえばOVER TOP面白すぎでハニマニモンキーって感じだね。(ゆーち)

●不覚にも最近アーケードゲームよりもおうちゲームにハマッてしまっています。最近熱いアーケードゲームが少ないせいかなっ。これから出るKOF'96にご期待。ぼくちんはバトルガレッカに燃えよっかな。(Dr.ちら)



NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～

ネオジオフリーク編集部責任編集

完全攻略マニュアル

八月三日発売決定!!

定価　一、二八〇円

発行　株式会社　芸文社

絶賛発売中!!『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』～完全攻略マニュアル～
ネオジオフリーク編集部責任編集　定価：¥1,280/発行：株式会社　芸文社

読者参加ゲーム大会

『NFチャンピオンシップ～ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』

ネオジオワールドにて、8月20日、13:00スタート!!

司会は宮内知美！
ゲストに野中政宏（草薙京声優）と安井邦彦（八神庵声優）を迎えて！

●参加希望者は、8月20日、13:00までにネオジオワールドに直接いらしてください。ハガキ等による申込受付はいたしません。13:30から予選、15:00から本選をおこなう予定です。

●当日はゲーム大会の他、野中政宏さんと安井邦彦さんのトーク＆サイン会、またオリジナルグッズの即売会やビンゴ大会、本誌攻略スタッフとのハンデ対戦、さらに読者参加によるＮＦ10月号の表紙撮影など楽しい企画をがいっぱい！

●豪華賞品も多数ご用意しておりますので、ふるってご参加ください!!



野中政宏　宮内知美　安井邦彦

キミもNFの表紙に出てみないか!?

●当日は読者参加によるＮＦ10月号の表紙撮影もおこないます。10月号の表紙を飾るのは、当日会場にきてくれたみなさんです!!

【問い合わせ】03-5395-6314 ネオジオフリーク編集部

主催：株式会社 芸文社/協力：株式会社エス・エヌ・ケイ

ネオジオワールド交通アクセス

〈電車利用の場合〉 JR常磐線・荒川沖駅下車、関鉄バス2番のりば（土浦駅行き）よりバスに乗り、大房下車

〈クルマ利用の場合〉 常磐自動車道・桜土浦インターより約15分

※駐車場スペースは400台まで

FUTSAL™

5 ON 5 MINI SOCCER

NEO GEO CD

SAURUS

ボールを追いかけてたあの頃・・・・
そしてインターナショナルクラスへ

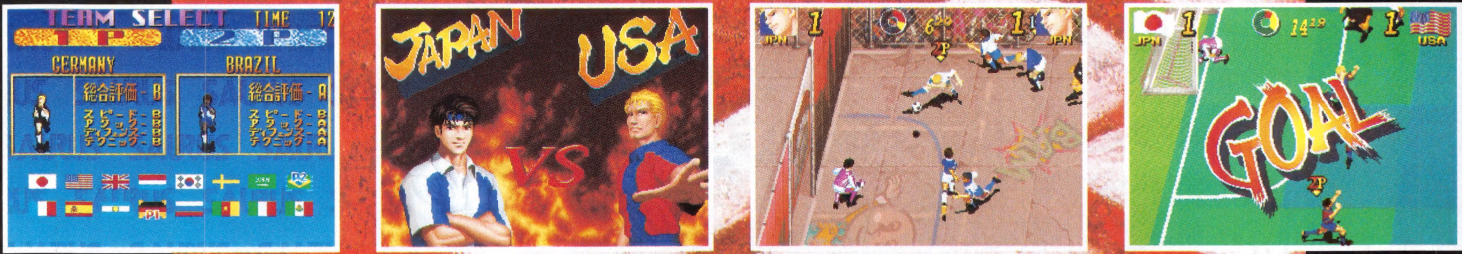
エースプレーヤー＆トリッキープレーを使いこなせ!!



5オン5・ミニサッカー「フットサル」
ネオ・ジオCDでキックオフ!!

7月19日 発売予定　定価6,800円

© 1996 SAURUS



1996年はフットサル・ワールドカップが開催され、いよいよ本格的な時代の到来だ！！

フットサルとは5対5のミニサッカーのこと。一番の特徴といえば、11人制サッカーには見られないスピーディーなゲーム展開です。コートの広さも人数に合わせて11人制のサッカーの4分の1程度。つまり、サッカーゲームでありがちな中盤のもたつきがなく、膠着状態が続くということがありません。エキサイティングな試合展開が楽しめます。さらに、このゲームでは、テクニカルでトリッキーなプレイをCボタン1つで簡単に繰り出せる様にしました。トリッキープレイで繰り出される技は、ジグザグドリブル、フェイント等選手によって様々に設定されており、またランダムによって繰り出されるので、サッカー本来の面白さである、偶然性・意外性を存分に楽しむ事ができます。

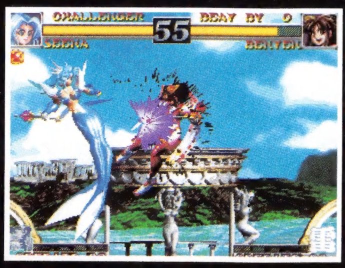
闘うこと神の如く、
舞うこと鳳凰の如し!!



株式会社ザウルス
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8
第2紀尾井町ビル
ザウルス・テレフォンサービス
03−3222−1734
Fax. 03-3222-1728







空中バトルシステムが熱い!!

月刊ネオジオフリーク8月号

速報!! ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌

芸文社

月刊ネオジオフリーク

NEO・GEO FREAK

1996年8月号

1996年8月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣　篤　発行／株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3－7－9 ☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）

580YEN（本体563yen）

芸文社



雑誌 07225－08

T1007225080588